PC Games

Wissen, was gespielt wird

2 VOLLVERSIONEN AUF DVD

Erstmals auf Heft-DVD

KING'S BOUNTY
THE LEGEND

Topaktuelle Mischung aus Taktik und Rollenspiel im Stil von Heroes of Might & Magic!

MECHWARRIOR 4
MERCENARIES

Basteln Sie sich Ihre eigene Kampfmaschine und treten Sie zu spektakulären Schlachten an!



E3 MESSE-HITS AUF 33 SEITEN

CRYSIS 2

Deus Ex 3 ● Shogun 2: Total War
Dungeon Siege 3 ● Homefront
Portal 2 ● Star Wars: Old Republic
Driver: San Francisco ● Spec Ops
+ Videos und Trailer auf Heft-DVD

EXKLUSIVE BILDER + INFOS

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Knallharte Verfolgungsjagden, spektakuläre Crashs: Das wichtigste Rennspiel des Jahres im Vorab-Check!

ZU BESUCH BEI BLIZZARD

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM

Wir waren in den heiligen WoW-Hallen, haben das Add-on gespielt und Interviews geführt.

USK ab 16 freigegeben

07/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50


Games for Windows
PC DVD
PATRIZIER IV
kalypso
AB 02.09.2010 IM HANDEL!
"ALSO: SEGEL SETZEN! WIR NEHMEN KURS AUF EINE TOLLE WIRTSCHAFTSSIMULATION."
PC GAMES
"WIEDER MIT AN BORD: DIE WOHL TIEFSTGREIFENDE SIMULATION EINES WIRTSCHAFTSSYSTEMS, DIE JE IN EINEM SPIEL VERWENDET WURDE."
GAMESTAR
Copyright © 2010 Kalypso Media Group. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners Windows, the Windows Vista Start button and Xbox 360 are trademarks of the Microsoftgroup of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

EDITORIAL

Unser Geschenk für Abonnenten


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 10. Juni 2010
Online-Rollenspiel-Experte Wolfgang Fischer fliegt extra ein paar Tage früher nach Kalifornien, um bei Blizzard das sehnlichst erwartete **World of Warcraft**-Add-on **Cataclysm** anzuspielen. Auch wer sich der Faszination von Azeroth bislang erfolgreich entzogen hat, sollte sich seinen Vor-Ort-Bericht ab Seite 20 nicht entgehen lassen.

MONTAG | 14. Juni 2010
Activision lässt's krachen: Zur Einstimmung auf die Spielemesse E3 lädt der Publisher-Riese mehr als 5.000 Gäste zu einer dreistündigen Show der Superlative ins Staples Center von Los Angeles ein. Skateboard-Legende Tony Hawk präsentiert das gleichnamige Funsport-Spiel, dazu musizieren Stars wie DJ David Guetta, Usher und Eminem. 6 Millionen Dollar hat der Spaß angeblich gekostet.

DIENSTAG | 15. Juni 2010
Rockstar und Blizzard sind erst gar nicht da – und die meisten Spiele haben wir schon vorab bei separaten Veranstaltungen gesehen. Dennoch ist die Electronic Entertainment Expo – wieder – so ergiebig wie selten zuvor. Unser Team berichtet eine Woche lang live aus Los Angeles von der E3: Alle Anspieleindrücke, Interviews, tausende Screenshots und dutzende Videos können Sie weiterhin auf pcgames.de abrufen. Zeit für ein Fazit: Unseren umfangreichen E3-Messereport ab Seite 39 haben wir so aufgebaut, dass Sie sich schnell und einfach einen Überblick verschaffen können. Zu den spannendsten Neuheiten – darunter **Deus Ex 3**, **Shogun 2**, **Need for Speed: Hot Pursuit** und **Portal 2** – haben wir ausführliche Berichte zusammengestellt.

Viel Spaß mit dem neuen Heft und der Top-Vollversion **King's Bounty** (erstmals auf Heft-DVD – unbedingt ausprobieren!) wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

UNSER GESCHENK FÜR ABONNENTEN

Die PC Games Extended 07/10 enthält eine zusätzliche DVD mit mehr als 30 sensationellen E3-Trailern. Diese Video-DVD schenken wir in diesem Monat all unseren Abonnenten – als kleines exklusives Dankeschön für Ihre Treue. Wir wünschen viel Vergnügen!
Sie sind noch kein Abonnent? Wir laden Sie ein, unseren komplett neu gestalteten Online-Shop kennenzulernen: Hier können Sie all unsere Hefte und Sonderhefte per Mausklick nach Hause bestellen. Wer PC Games testen möchte oder einen neuen Abonnenten vermittelt, darf sich auf günstige Angebote und attraktive Prämien freuen. Gleich hinsurfen: shop.pcgames.de

HELDEN DER ARBEIT


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Freitag, 18. Juni: Während sich unser E3-Team bereits auf der Rückreise befindet, ist in Deutschland an Arbeit nicht zu denken – zumindest zwischen 13:30 Uhr und 15:15 Uhr. Das weiß auch die Geschäftsleitung unseres Verlags und ordnet deshalb ein prophylaktisches Public Viewing des WM-Spiels Deutschland-Serbien an, inklusive Gratis-Eis für alle. Ein gelungener Nachmittag – bis aufs Ergebnis natürlich.

JETZT AM KIOSK



PC Games Spezial
Runes of Magic
Mit dem gelungenen Chapter 3 hat das Online-Rollenspiel viele neue Fans gewonnen. Alles zur Erweiterung lesen Sie in einem 32 Seiten starken Extraheft, das dem offiziellen PC-Games-Sonderheft beiliegt. Weitere Themen der neuen Ausgabe: Klassenguides für Krieger und Bewahrer plus Handwerksguide.



PC GAMES POWER PLAYER
08-09/10
Ausgabe 2 unseres neuen Schwestermagazins ist erst ab 14. Juli im Handel, kann aber unter shop.pcgames.de vorbestellt werden. Freuen Sie sich auf Guides und Reports zu **Modern Warfare 2**, **GTA 4**, **Fallout 3** und **Anno 1404**. Highlight: ein 20-seitiges **Starcraft 2**-Multiplayer-Booklet zum Herausnehmen.

INHALT 07/10

MAGAZIN
ab Seite 13

HARDWARE
ab Seite 106

THEMA

SPECIAL
ab Seite 128

SERVICE

DAS GROSSE E3-SPECIAL
ab Seite 39



SPIELE IM ANMARSCH!
Wahnsinn! Dieses Jahr gab es richtig viele Spiele auf der E3 zu sehen. Im großen Rundumschlag finden Sie auf über 30 Seiten alle wichtigen Infos. Unbedingt lesen!

E3-SPECIAL

VORSCHAU
ab Seite 19

TEST

ab Seite 86

Seite 88



BLUR

In diesen Autorennen entscheidet nicht nur die Geschwindigkeit über Sieg und Niederlage, sondern auch der durchdachte Einsatz von Power-ups. Wir schickten den **Mario Kart**-ähnlichen Fun-Racer in unsere Test-Werkstatt. Ab Seite 88 verraten wir Ihnen, ob **Blur** das Zeug zum Dauerbrenner hat.

Seite 92



PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Mit spektakulärer Akrobatik und ein paar coolen magischen Tricks meldet sich der Perserprinz zurück. Fans wird's freuen: Das Gameplay knüpft tatsächlich an **The Sands of Time**, den bis heute besten Teil der Reihe, an! Allerdings hat das Spiel auch ein paar deutliche Schwächen – unser Test erklärt die Details.

Seite 98



AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER

Endlich ist das barbarische Online-Rollenspiel auf dem Qualitätslevel angelangt, den wir uns schon früher gewünscht hätten. Lesen Sie im Test, warum **Age of Conan** jetzt (wieder) richtig Spaß macht!

Seite 96



LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4

Nach **Indiana Jones** und **Star Wars** widmet sich Warner Bros. nun dem **Harry Potter**-Universum. Und das neue Lego-Spiel knüpft erwartungsgemäß in puncto Qualität an seine Vorgänger an.

Seite 100



GROTESQUE TACTICS

Strategie muss nicht immer bierernst sein – das meinen jedenfalls die Entwickler des Strategie-Rollenspiel-Mix **Grotesque Tactics**. So richtig überzeugend gelingt das allerdings nicht.

Seite 101



DISCIPLES 3

Nach Jahren des Wartens versucht die **Disciples**-Serie wieder, **Heroes of Might and Magic** vom Genre-Thron der Runden-Strategie zu stoßen. Ob es klappt, erfahren Sie im Test auf Seite 101.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



King's Bounty: The Legend

Vollversion auf DVD

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Anspruchsvoller Runden-Strategiespiel-Mix, der aussieht wie **Warcraft 3** und sich spielt wie **Heroes of Might & Magic 5**
- Drei Charakterklassen mit unterschiedlichen Eigenschaften (Krieger, Paladin und Magier)
- Umfangreiches Rollenspielsystem mit sieben Haupteigenschaften, mehr als 30 Fähigkeiten und Fertigkeiten und einem ausgeklügelten Quest-System
- Mehr als 70 Zaubersprüche für die Kampfarena und den Alltag
- Mehr als 60 einzigartige Kreaturen mit speziellen Eigenschaften und Fähigkeiten
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 2,6 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 1 GB RAM, 5,5 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte ab Nvidia Geforce 6600/Ati Radeon X800 ruckelfrei!



Ein Klassiker in zeitgemäßem Gewand
King's Bounty: The Legend, eine Neuauflage des 20 Jahre alten Klassiker **King's Bounty**, führt Sie in das Fantasy-Königreich Endoria. Die Geschichte ist ein einfacher Aufhänger für die schier endlose Jagd nach Schätzen, Erfahrungspunkten und mächtigen Artefakten: Auf Geheiß des Königs von Endoria treten Sie als Magier, Krieger oder Paladin an, um das Reich vor einer Bedrohung zu schützen, die es in seinen Grundfesten erschüttern könnte. In zahlreichen Haupt- und Nebenquests decken Sie eine Verschwörung auf, die immer weitere Kreise zieht.

Fordernde Bossgegner und witzige Nebenquests
Große Bossgegner fordern Ihnen alles an Können und Geschick ab. So treten Sie etwa gegen eine überdimensionale Schildkröte an, die sehr effektiv verschiedene Zauber im Gefecht gegen Sie einzusetzen weiß. Nach langem und intensivem Kampf werden Sie mit besonderen Ausrüstungsgegenständen und Erfahrungspunkten belohnt. Weniger ernst geht es in manchen Neben-Missionen zu. So sollen Sie für einen Drachen seine Jungfrau wieder einfangen, die ihm ausgebüxt ist, weil er ihr nur eine Höhle statt eines kuscheligen Häuschens bieten kann. Oder Sie besorgen einer Hexe Zutaten für einen Liebestrank, der ihre Chancen, bei den Männer zu landen, erhöhen soll.





Vielseitige Möglichkeiten für den perfekten Helden
Der Weg zu Ihrem Traumhelden führt über das übersichtlich gestaltete Charaktermenü. Für erlegte Monster, Räuber, Bären und Zwerge, die in fast allen Regionen von Endoria herumstreunen, bekommen Sie Erfahrungspunkte. Zudem füllen Sie das Punktekonto mit erfüllten Quests und erfolgreich absolvierten Bosskämpfen. Sie investieren die Heldenwährung in Errungenschaften wie Führung, Angriff oder Intellekt, beispielsweise für mehr Truppen, die Ihnen in die Schlacht folgen, höhere Angriffswerte Ihrer Soldaten oder stärkere und länger wirkende Zaubersprüche.

Client auf DVD

Regnum Online

Features:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer vom Mittelalter inspirierten Fantasy-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines aufstrebenden Helden und greifen Sie in den Kampf um die Macht im Königreich Regnum ein!
- Drei Fraktionen
- Drei Charakterklassen (Bogenschütze, Magier und Krieger)
- Monster in acht Schwierigkeitsgraden von harmlos bis fast unbezwingbar
- Umfangreiches Questsystem mit statischen oder handlungsgesteuerten Missionen



Ziehen Sie gemeinsam mit Freunden in die Schlacht:
Sie wollen zwar in den Kampf um die Vorherrschaft im Königreich Regnum ziehen, finden es aber reizvoller, sich mit Kontrahenten aus Fleisch und Blut zu messen? Dann treten Sie einer Gilde bei oder gründen Sie selbst eine. Stellen Sie sich gemeinsam mit den Mitgliedern Ihrer Gilde dem Kampf Mann gegen Mann auf gewaltigen Schlachtfeldern für PvP- und PvE-Gefechte (Kämpfe und Schlachten gegen andere Mitspieler oder computergesteuerte Gegner). Falls Sie nicht gerne alleine Quests lösen, bietet Ihnen **Regnum Online** die Möglichkeit, eine Gruppe zu gründen und andere Solo-Spieler zur gemeinsamen Jagd nach Punkten, Monstern und Ausrüstungsgegenständen einzuladen.

Drei Klassen – viele Spielweisen
Gleich zu Beginn treffen Sie eine wichtige Entscheidung. Sie bestimmen mit der Wahl Ihrer Charakterklasse, welche Ausrichtung Ihr Spielstil bekommt. Bogenschützen greifen aus der Ferne an und entwickeln sich im Laufe des Spiels entweder zum Schützen, der mehr Schaden verursacht, oder zum Jäger, der Fährten liest und Tiere zähmt. Der Magier ist ein gefährlicher Gegner, der als Hexenmeister über viele Angriffszauber verfügt oder als Beschwörer heilen kann und Kreaturen beschwört. Wenn Sie sich gerne ins Schlachtgetümmel stürzen, ist der Krieger der ideale Charakter für Sie. Mit fortschreitender Spieldauer entwickeln Sie den Krieger entweder zum offensiv ausgerichteten Barbaren, der viel Schaden macht, oder zum Ritter, dessen Schild ihn vor Angriffen schützt.





Minimale System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
- CPU: Intel Pentium 4 2,4 GHz/AMD Athlon 2500+
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafik: Nvidia Geforce 2MX/Ati Radeon 7500
- Freier Festplatten-Speicherplatz: 1,5 GB
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7
- Breitband-Internetverbindung



Vollversion auf DVD

Mechwarrior 4: Mercenaries Free Release

So installieren Sie das Spiel:

- Starten Sie auf der DVD die Datei „MW4MSetup.exe“.
- Folgen Sie den Setup-Anweisungen, installieren Sie aber unbedingt alle drei Programme **Mechwarrior 4: Mercenaries**, MTX und MTX Extractor in das gleiche Verzeichnis, zum Beispiel „C:\Programme\MekTek.net“.
- Laden Sie anschließend von www.pcgames.de/aid,754800 den benötigten Patch für unserer DVD-Version herunter und installieren Sie diesen.
- Starten Sie das Pogramm „MTX.exe“, wählen Sie unter „Games Available/Installed Games“ das Spiel mit der rechten Maustaste aus und klicken Sie auf „Launch Game“. Über „Check For Updates“ halten Sie das Spiel aktuell.



Galaktischer Bürgerkrieg!
Das mächtige Vereinigte Commonwealth bricht auseinander, Thronerbe Victor und seine Schwester Katherine tragen einen erbitterten Krieg um die Macht im Sternenreich aus. Für Söldner wie Sie ein gefundenes Fressen. Sie können sowohl für die eine als auch für die andere Seite antreten und dabei entweder endgültig Partei ergreifen oder zwischen den Fronten wechseln – Sie haben dank der dynamischen Kampagne die Wahl! Zudem locken Arena-Kämpfe mit hohen Prämien.



Spannende Hightech-Kämpfe
Selbst nach acht Jahren hat der Kampf zwischen Mechs, Panzern, Helikoptern, Bombern und Infanterie nichts von seinem Reiz verloren. Die Entwickler des Mek-Tek-Fanpakets haben sogar die beiden Mech-Packs „Inner Sphere“ und „Clan“ ins Spiel integriert. So haben Sie Zugriff auf über 100 Kampfläufer, die Sie zusätzlich im Mechlab in Sachen Bewaffnung, Panzerung und Geschwindigkeit verändern können. Spielbare Infanterie-Typen (Power Armor) stehen ebenfalls zur Wahl.

Editor und Mehrspielermodus
Entwerfen Sie mit dem mitgelieferten Editor eigene Missionen und testen Sie diese anschließend entweder im Einzelspielermodus oder mit Freunden im lokalen Netzwerk (LAN) oder Internet. Die Entwickler des MekTek-Fanpakets haben eine neue Multiplayer-Unterstützung namens MekTekMatch eingebaut, über die Sie sich mit Mech-Piloten aus der ganzen Welt messen können.



Als Bonus- Vollversion auf DVD: **C&C: Tiberian Dawn**

Der Urvater der Echtzeitstrategie:

- Mehr als 60 Minuten gerenderte Zwischensequenzen
- Extralanges Spielvergnügen! Die Möglichkeit, sowohl aufseiten der GDI als auch der Nod zu spielen, eröffnet völlig neue Perspektiven für eine schon einmal gewonnene Schlacht.
- Riesige, ausführliche und liebevoll detaillierte Darstellung der gesamten Technik. Führen Sie Panzer, Hubschrauber und Infanteristen in gigantische Schlachten und besiegen Sie Ihren Gegner.
- Breite Palette an unterschiedlichen Missionen und Aufgaben, oft auch mit mehreren Zielen
- Komplett englische Sprachausgabe

Genre: Echtzeit-Strategie
Systemvoraussetzungen: CPU mit 75 MHz, 8 MB RAM
Sprache: Englisch
Achtung: Um das Spiel auf Windows-PCs zu installieren und zu spielen, sind mehrere Schritte notwendig. Bitte gehen Sie nach unserer ausführlichen deutschen Anleitung vor, die Sie sowohl auf unserer DVD (im Menü unter „Spiele“, Button „Lesen“) als auch online auf www.pcgames.de finden.



Ein Angebot,

das Sie nicht ablehnen können …

AUCH ALS FILM-VERSION ERHÄLTLICH!



Jetzt im Handel

VOLLVERSION AUF DVD
WORLDSHIFT
PACKENDER MIX AUS ROLLENSPIEL UND ECHTZEIT-STRATEGIE



MAFIA 2
BRANDNEUE INFOS ZUM ACTIONSPIEL DES JAHRES



PES 2011
ERSTMALS ANGESPIELT: DIE FUSSBALLREVOLUTION AUS JAPAN



VORSCHAU: E3-Ausblick, Assassin's Creed 3, Call of Duty: Black Ops, PES 2011, Gothic 4 | TEST: Serious Sam 2 HD, Split Second: Velocity, Blur, Alpha Protocol, Tropico 3: Absolute Power | TECHNIK: Windows-7-Probleme gelöst; Das bringt AMDs Sechskernprozessor für Spieler

PC ACTION

www.pcaction.de

2 VOLLVERSIONEN AUF DER HEFT-DVD

WORLDSHIFT
Packende Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.
PCA 06/08 83%

C&C: TIBERIAN DAWN
Das müssen Sie gespielt haben: Kult-Strategie mit Suchtgarantie!

+ GRATIS-ROLLENSPIEL
LAST CHAOS
Klassisches Fantasy-MMORPG ohne monatliche Grundgebühren

+ VIDEOS & TRAILER
Alpha Protocol • Kane & Lynch 2
Call of Duty: Black Ops • PES 2011
Split Second: Velocity • Dead Space 2
Medal of Honor • Assassin's Creed 3

+ MODS & MAPS
Half-Life 2 • Unreal Tournament 3
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Far Cry 2 • Left 4 Dead

USK ab 16

07/2010
€ 5,50

AUF 10 SEITEN!
MAFIA 2
VIDEO AUF DVD
Endlich erste Spieleindrücke von der PC-Version, neue Bilder, Detailvergleich mit dem Vorgänger, Grafik-Check und großes Entwickler-Interview

AUF 40 SEITEN: DAS SIND DIE MESSE-HITS!
E3 Electronic Entertainment Expo
- Assassin's Creed 3
- Medal of Honor
- Call of Duty: Black Ops
- Starcraft 2
- Arcania: Gothic 4
- Star Wars: The Old Republic
- Guild Wars 2

ZU BESUCH BEI DEN ENTWICKLERN
PES 2011
Die Fußball-(R)evolution aus Japan: Mehr Freiheit, schönere Tore!

www.pcaction.de

ELECTRONIC ARTS

Publisher führt Online-Pass ein



Wer seine Spiele günstig bei Ebay & Co. ersteigert, kann künftig bei bestimmten Titeln nicht ohne Weiteres den Online-Modus nutzen. Beginnend mit **Tiger Woods PGA Tour 11** (PS3, Wii und Xbox 360), führt der Herausgeber Electronic Arts einen Online-Pass ein. Hierbei handelt es sich um eine Seriennummer, mit der die Käufer den Online-Modus freischalten können. Diese Nummer ist jedoch nur einmalig verwendbar. Käufer gebrauchter Spiele müssen daher entweder auf den Mehrspielermodus verzichten oder einen neuen Code für 10 US-Dollar erwerben. Den hiesigen Preis nannte Electronic Arts bisher nicht. Zwar betrifft dieser Schritt bislang nur Sportspiele wie die **FIFA**-, **NHL**- oder **NBA**-Reihen (und auch nur deren Konsolenversionen), Kritiker befürchten allerdings die Ausweitung des Systems auf weitere Titel und Plattformen. Electronic Arts hingegen verteidigt die neue Maßnahme mit gestiegenen Entwicklungs- und Betriebskosten von Online-Diensten. Zitat eines Verantwortlichen: „Damit wir auch weiterhin die Online-Erfahrung verbessern können, die derzeit mit fast fünf Millionen Spielsitzungen täglich genutzt wird, halten wir es nur für fair, wenn wir dafür auch Geld bekommen und diese Dienste nur denen zugänglich machen, die dafür bezahlen." Andere Publisher wie Sega, Ubisoft und THQ zeigten sich an EAs Strategie interessiert, verdienen sie doch bislang am Handel mit gebrauchten Spielen keinen Cent. Bei den Käufern gebrauchter Spiele dürfte der Online-Pass jedoch nicht auf besonders große Gegenliebe stoßen. ❑

Info: www.electronic-arts.de



NETZFREIHEIT? | Mit der Einführung des Online-Passes dürften nur noch die Erstkäufer von EAs Sportspielen wie **Tiger Woods PGA Tour 11** in den Genuss kostenloser Internet-Partien kommen.

Petra Fröhlich

„E3 2010: Alles fast wie früher"

Das Wörtchen E3 hatte noch vor wenigen Jahren einen fast magischen Klang: Es gibt nicht wenige Redakteure, die diesen Beruf gewählt haben, nur um einmal im Leben in Los Angeles dabei zu sein. Die alljährliche Glitzermischung aus Pressekonferenzen (die in ihrer Inszenierung eher an einen Gottesdienst erinnern), Enthüllungen, prächtigen Messebauten, ohrenbetäubendem Lärm, leicht geschürzten E3-Babes, relaxten Spieleentwicklern und legendären Partys war stets ein unvergleichliches Erlebnis. Zwei qualvolle Jahre lang waren die Spielehersteller der absurden Meinung, es würde ausreichen, ihre neuen Spiele in öden Hoteltagungsräumen zu zeigen – eine Steilvorlage für die Games Convention (Leipzig) und die Gamescom (Köln). Die E3 lief Gefahr, in die völlige Bedeutungslosigkeit gespart zu werden. 2010 feierte das Großereignis ein grandioses Comeback. Es ist fast alles wie früher – frei nach dem Motto: „Krise? Welche Krise?" Schön, dass es dich wieder gibt, Electronic Entertainment Expo!

FABLE 3

Überraschend für PC angekündigt

Ende Mai ließ Microsoft die Katze aus dem Sack, nachdem das Gerücht lange im Internet kursiert war: **Fable 3** erscheint tatsächlich für den PC. Das Rollenspiel aus Peter Molyneux' Entwicklerstudio Lionhead soll allerdings etwas später als die Xbox-360-Fassung in den Handel kommen. Darin schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden, der mit der Zeit zum König der Fantasy-Welt Albion heranwächst. Überraschend an der Ankündigung ist, dass **Fable 3** lange Zeit als Xbox-360-exklusiv galt. Schon der Vorgänger blieb PC-Spielern verwehrt, nur **Fable 1** erschien im Herbst 2005. Auf Nachfrage wollte Microsoft sich allerdings nicht dazu äußern, ob somit langfristig mit einer Änderung der bisherigen Strategie zu rechnen ist, große Titel für seine Konsole exklusiv zu veröffentlichen. „Der PC stellt für uns noch immer eine wichtige Spieleplattform dar", hieß es in der Antwort-E-Mail. Ob damit also die Chancen auf eine PC-Umsetzung von anderen Titeln wie **Alan Wake** gestiegen sind? Wir hoffen es.

Info: www.lionhead.com/Fable/FableIII



NANU? | Alan Wake, Halo 3, Fable 2 – allesamt Xbox-360-Exklusivtitel. Die PC-Ankündigung von **Fable 3** kam daher unerwartet.

HORN DES MONATS*

ALEXANDER BOHNSACK



Geografie ist wohl nicht Alexanders Stärke. „Selbst ein finnischer Vulkan konnte den Kollegen Robert Horn nicht davon abhalten …", stand auf der Startseite Vorschau. Blöd nur, dass gemeinter Eyjafjallajökull auf Island und nicht in Finnland steht. Wir verdonnerten Alexander dazu, das isländische Moos mit seiner Zahnbürste von der Vulkanasche zu reinigen.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

NAIL'D

Rennspiel der Call-of-Juarez-Macher



Publisher Deep Silver und **Call of Juarez**-Entwickler Techland wagen den Angriff auf den Arcade-Quad-Racer **Pure**. Genau wie Disneys Rennspiel setzt Sie **Nail'd** hinter das Steuer der Fun-Gefährte und Sie heizen über wahnwitzige Strecken in den USA, die von Wüstengebieten bis hin zu schneebedeckten Hochgebirgen reichen. Jedoch stehen in **Nail'd** nicht etwa wie beim Konkurrenten waghalsige Stunts im Vordergrund, sondern Bestzeiten. Um diese zu erreichen, benötigt der Spieler gute Streckenkenntnis und hohe Konzentration, denn die Rennen vermitteln ein enormes Geschwindigkeitsgefühl. Zum Release Ende des Jahres sollen 14 Pisten enthalten sein, weitere kommen später wohl als DLC dazu. ❑

Info: www.naildgame.com





HÜBSCH | **Nail'd** basiert auf der aktuellsten Version der **Chrome**-Engine und zeichnet deshalb detaillierte Levels und Fahrzeuge.

Sebastian meint: Die Events, die wir bisher anspielen durften, machten schon eine Menge Laune. Die Flitzer sind verblüffend schnell und die Strecken beeindruckend im Verlauf und Höhenunterschied. Hunderte Meter weite Sprünge reihen sich da aneinander. Der Schwierigkeitsgrad ist noch nicht ausbalanciert, hier sollte auf jeden Fall nachgebessert werden. Abgesehen davon macht **Nail'd** einen guten Eindruck.

TELLTALE GAMES

Sam&Max-Team setzt Spiele zu Kultfilmen um



Für Telltale Games (**Sam & Max**, **Tales of Monkey Island**) scheint das Geschäft zu brummen! Das amerikanische Entwicklerteam, das sich auf Episoden-Adventures und deren Online-Vertrieb spezialisiert hat, zog nämlich einen lukrativen Auftrag an Land: Für Universal Partnerships & Licensing, eine Division des bekannten Filmstudios Universal Pictures, entwickelt Telltale neue Spiele zu den Filmen **Jurassic Park** und **Zurück in die Zukunft**. Erwartungsgemäß sollen die Werke in Form von Staffeln erscheinen, die mehrere Download-Episoden umfassen. Ob es sich bei den Spielen wieder um klassische Adventures handelt oder ob sie auch Action-Elemente beinhalten, ist nicht bekannt. Die erste Staffel zu **Zurück in die Zukunft** soll bereits in diesem Winter erscheinen, die zu **Jurassic Park** folgt nur wenig später. ❑



Info: www.telltalegames.com

COMPANY OF HEROES ONLINE

Bald auch im Westen gratis spielbar



Schon seit Längerem läuft in Asien eine Online-Version des Strategiespiels **Company of Heroes**. Nun startet in Amerika bald eine Free-to-Play-Variante. Der Online-Part soll eine persistente Welt bieten, in der bis zu acht Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Wer schneller im Rang aufsteigen will, kauft gegen Bares Ingame-Items. Ob das Spiel auch nach Europa kommt, ist noch unklar. ❑

Info: www.companyofheroes.com



DER HERR DER RINGE ONLINE

Das Tolkien-MMO wird Free-to-Play

Manche freuten sich riesig über die Meldung, andere zeigten sich regelrecht bestürzt: Das exzellente Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** wird ab Herbst 2010 auf ein Free-to-Play-Modell umgestellt. Das heißt: Man wird **LotRO** kostenlos spielen können, selbst ohne Kreditkarte. Turbine erweitert das Spiel daher um einen Itemshop. Dort kann man sich gegen Punkte diverse Items kaufen. Punkte erwirbt man für echtes Geld oder verdient sie sich im Spielverlauf. Wer erstmals ein Item im Shop ersteht, wird zum Premium-Spieler aufgestuft und hat so Zugriff auf weitere Spielinhalte. Free-to-Play- und auch Premium-Spieler unterliegen nämlich einigen Einschränkungen, für sie sind beispielsweise nicht alle Gebiete mit Quests bestückt, sie dürfen nicht am Monsterspiel teilnehmen und besitzen weniger Taschen. Solche Features kann man sich zu seinem Gratis-Account hinzukaufen. Wer jedoch weiterhin eine Monatsgebühr zahlt oder gar einen Lifetime-Account besitzt, wird zum VIP-Spieler aufgestuft. Als VIP genießt man den vollen Zugriff auf sämtliche Spielinhalte, außerdem erhält man monatlich 500 Punkte für den Itemshop. Add-ons wie **Die Minen von Moria** müssen weiterhin separat erworben werden. ❏

Info: www.lotro-europe.com/freetoplay/info

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA DER VERDAMMTEN

Überraschend guter E3-Eindruck



Haben wir dieses Spiel etwa unterschätzt? Wenn, so liegt das sicher daran, dass **Armada der Verdammten** auf einer Filmlizenz basiert – und solche Spiele sind zumeist mies. Doch was Entwickler Propaganda Games (**Turok**, **Tron: Evolution**) auf der E3 2010 präsentierte, das war nichts anderes als ein rundum stimmiges, einladendes Action-Rollenspiel! **Armada der Verdammten** spielt vor den **Fluch der Karibik**-Filmen und setzt auf einen neuen Protagonisten, den Kapitän James Sterling. In seiner Rolle darf der Spieler nicht nur eine turbulente Abenteuergeschichte erleben, sondern diese auch beeinflussen: Viele Quests stellen den Spieler vor Entscheidungen, die Gesinnung, Erscheinungsbild und Kampfkräfte des Helden verändern. Gefechte werden in Echtzeit ausgetragen und erinnern mit ihren Kombos und Finishing Moves an Konsolen-Hits wie **Darksiders**. Folgt man nicht gerade der Hauptstory, wagt man sich an Nebenquests oder sucht karibische Inseln nach Schätzen ab. Dazu verfügt man natürlich auch über ein Schiff, für das man sogar eine eigene Crew zusammenstellen darf. Die kommt vor allem in Seegefechten zum Einsatz, die weniger taktisch, aber dafür actionreich sein sollen. Was Propaganda bislang von dem Spiel zeigte, sah nicht nur in Sachen Gameplay gut aus, sondern überzeugte auch mit einem schönen, leicht comicartigen Grafikstil. Entsteht hier also ein Überraschungshit? Wir werden das Spiel jedenfalls noch länger im Auge behalten – denn es erscheint erst im nächsten Jahr. ❏

Info: http://buenavistagames.go.com



BEWÄHRT | In Nahkämpfen setzt das Action-Rollenspiel auf eine vertraute Steuerung wie in **Darksiders** oder **God of War** (PS3).

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
4	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Test in 04/10	Wertung: 88
5	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
6	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
7	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90
8	Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Test in 06/09	Wertung: 84
9	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86
10	Anno 1404: Venedig	Ubisoft	Test in 03/10	Wertung: 90

FIFA ONLINE

Fußballspielen im Browser



Herzstück von **FIFA Online** ist der Liga-Modus, in dem Sie eine Vereinsmannschaft betreuen, durch Liga und Pokale lotsen und zu einer schlagkräftigen Truppe formen. Nach jedem Spiel hagelt es Erfahrungspunkte für Sie und Ihre Kicker sowie Münzen. Letztere dienen dazu, Verträge zu verlängern, Regenerationszeiten zu verkürzen oder im spielinternen Shop einzukaufen. Zudem dürfen Sie eine von drei verdeckten Karten ziehen, mit denen Sie entweder (gegen Münzen) neue Spieler verpflichten oder diverse Ausrüstungsgegenstände für Ihre Kicker gewinnen. Die so hochgezüchtete Ligamannschaft schicken Sie dann in Online-Duelle gegen Spieler aus aller Welt. Hinzu kommt ein WM-Modus, den Sie einmal am Tag bestreiten. Erwähnenswert: Gesteuert wird per Maus, und das auch noch recht komfortabel. ❑

Info: www.fifa-online.easports.com



GELUNGEN | **FIFA Online** wird komplett mit der Maus gesteuert – das ist ungewohnt, klappt aber gut!

Sascha meint:
Anfangs war ich als alter **Pro Evo**- und **FIFA**-Spieler ja skeptisch. Nach etlichen Stunden in der Beta muss ich jedoch eingestehen: Die Grafik sieht für ein Browserspiel fantastisch aus und die Steuerung funktioniert ebenfalls. Lediglich bei einigen Aktionen, etwa dem schnellen Kurzpassspiel, wird es ungenau und erfordert Übung. Hinzu kommen eine ungeheure Spieltiefe und nette Ideen wie das Kartensammeln. Für ein Browserspiel top!

RUNES OF MAGIC

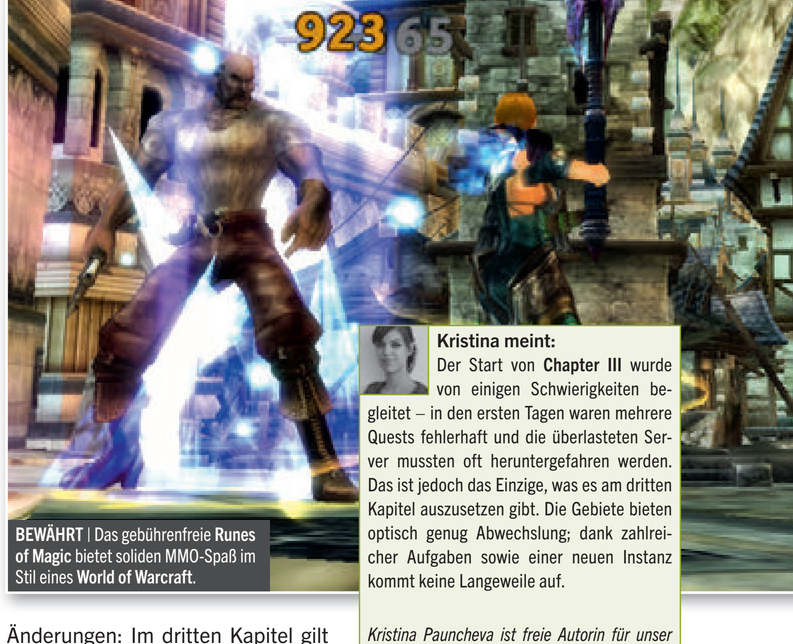
Runes of Magic Chapter III: The Elder Kingdoms

Ende April wurden die ersten Inhalte des dritten **Runes of Magic**-Kapitels auf die Server aufgespielt. In mehreren Etappen wird die Welt des Free-to-Play-Online-Rollenspiels diesen Sommer um insgesamt drei Gebiete erweitert, zwei davon sind bereits implementiert. Mit **Chapter III** halten sechs Fraktionen Einzug in die Welt von Taborea, die nicht nur die Hintergrundgeschichte des Spiels bereichern, sondern auch mehrere Aufgaben mitbringen. Das Quest-System erfährt allgemein einige Änderungen: Im dritten Kapitel gilt es zwar nach wie vor, Monster zu töten, doch die „friedlichen" Aufträge, bei denen es darum geht, mit verschiedenen NPCs zu sprechen, überwiegen. Hochstufigen Charakteren stehen neue Fähigkeiten zur Verfügung, die man – eine weitere Besonderheit von **Chapter III** – aus Kleidung extrahiert. ❑

Info: www.runesofmagic.com



STADTLEBEN | Mit **Chapter III** ziehen feindliche Nichtspielercharaktere in Taboreas Städte ein.



BEWÄHRT | Das gebührenfreie **Runes of Magic** bietet soliden MMO-Spaß im Stil eines **World of Warcraft**.

Kristina meint:
Der Start von **Chapter III** wurde von einigen Schwierigkeiten begleitet – in den ersten Tagen waren mehrere Quests fehlerhaft und die überlasteten Server mussten oft heruntergefahren werden. Das ist jedoch das Einzige, was es am dritten Kapitel auszusetzen gibt. Die Gebiete bieten optisch genug Abwechslung; dank zahlreicher Aufgaben sowie einer neuen Instanz kommt keine Langeweile auf.

Kristina Pauncheva ist freie Autorin für unser Schwestermagazin PC Games Runes of Magic.

TERMINLISTE? WO?

Aufgrund unserer besonderen E3-Berichterstattung in dieser Ausgabe finden Sie die Terminliste nicht wie gewohnt auf der nächsten Seite, sondern ausnahmsweise auf Seite 49.



DEIN SCHLÜSSEL ZUM PARADIES!
KOELNMESSE
TICKET
DAY TICKET
Berechtigung zum einmaligen Eintritt
access only once!
gamescom 10
19.-22.08.2010
gamescom
AB
6,-
Alle Karten gelten auch als Fahrausweis im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) sowie im Verkehrsverbund Rhein-Ruhr!



VORSCHAU 07/10

INHALT

ROLLENSPIEL

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

REVOLUTION | Ob Blizzard mit dem kommenden Add-on die Welt des erfolgreichsten MMORPGs auf den Kopf stellt, verrät Ihnen Wolfgang Fischer, der für Sie beim Entwickler war.


Seite 20

RENNSPIEL

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT


Seite 26

NEUSTART | Electronic Arts legt das Katz-und-Maus-Spiel zwischen rasanten Fahrern und der Polizei neu auf. Manfred Reichl klärt, ob der Publisher die Rennspiel-Serie wieder in die Erfolgsspur zurückführt.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.06.10)

1. **MAFIA 2**
   Action | 2K Games
   Termin: 27. August 2010
2. **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
   Action | Ubisoft
   Termin: Dezember 2010
3. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 4. Quartal 2010
4. **CALL OF DUTY: BLACK OPS**
   Ego-Shooter | Activision
   Termin: 9. November 2010
5. **MAX PAYNE 3**
   Action | Rockstar Games
   Termin: 1. Quartal 2011
6. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: 2011
7. **ARCANIA: GOTHIC 4**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: Herbst 2010
8. **FALLOUT: NEW VEGAS**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 22. Oktober 2010
9. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 1. Quartal 2011
10. **MEDAL OF HONOR**
    Ego-Shooter | Electronic Arts
    Termin: 15. Oktober 2010

E3-SPECIAL

DIE SPIELE-MESSE IN LOS ANGELES

SCHAULAUFEN | Viele Entwickler und Publisher schlugen wieder ihre Zelte in der Stadt der Engel auf. Vier Tage lang haben sich die Kollegen Fischer, Krauß, Horn und Stange für Sie auf der E3 umgesehen und stellen Ihnen die kommenden Spielehits vor.





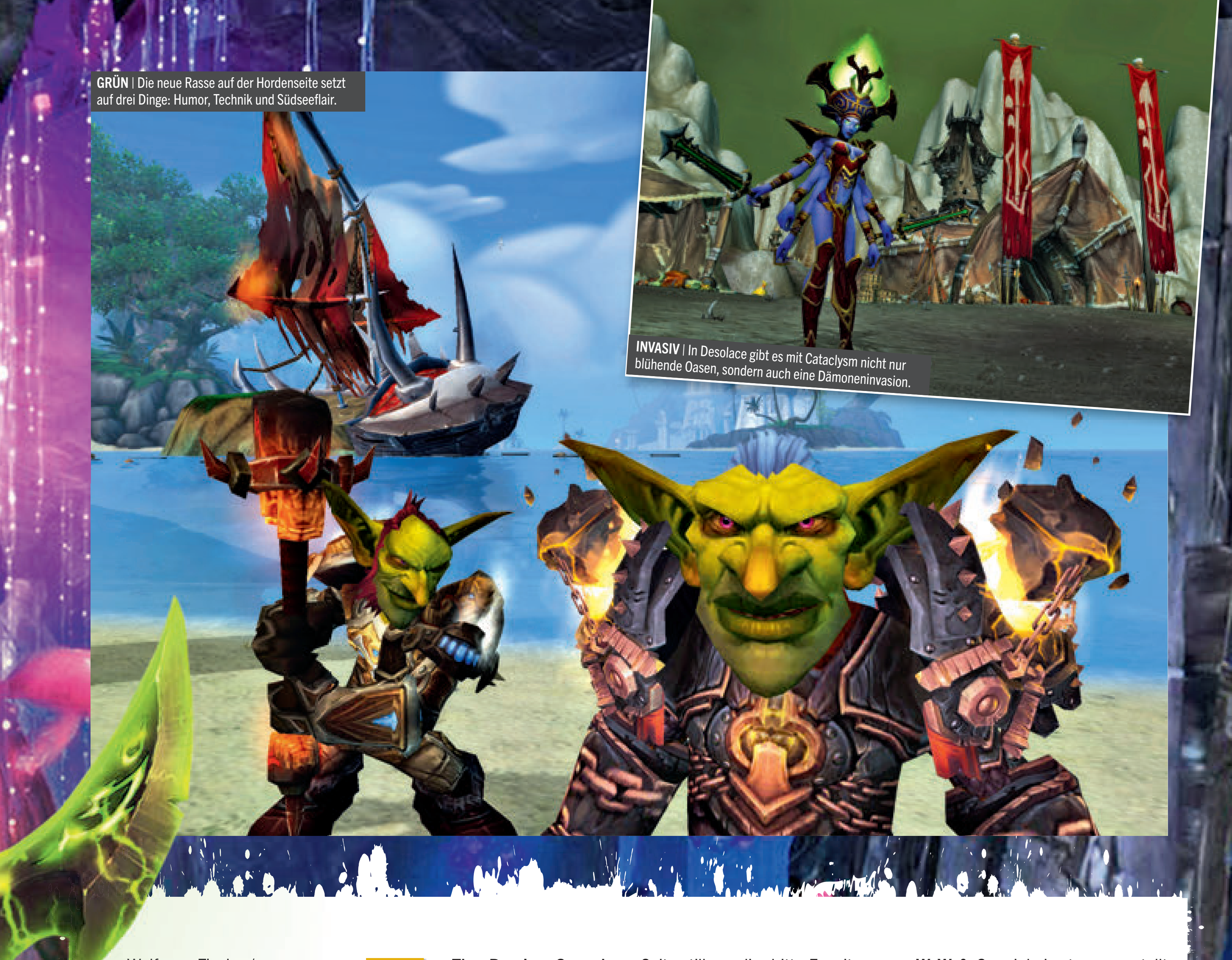
Seite 39

World of Warcraft Cataclysm



DAS SIND DIE NEUERUNGEN IN WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

- Drei Schlachtzug-Instanzen für 10/25 Spieler
- Mindestens vier neue 5er-Instanzen
- Ein neuer sekundärer Beruf: Archäologie
- Zwei neue Rassen inklusive eigener Startgebiete: Worgen (Allianz), Goblins (Horde)
- Fünf komplett neue Zonen
- Eine überarbeitete Benutzeroberfläche
- Ein Levelsystem für Gilden
- Über 3.000 neue Quests
- Ein Großteil der alten Gebiete wird komplett überarbeitet.
- Umbau der Städte Sturmwind und Orgrimmar
- Erweitertes Glyphensystem mit drei neuen Plätzen
- Ein überarbeitetes Talentsystem mit Boni für Spezialisierungen (Talent Mastery)
- Neue Rezepte für jeden Beruf
- Überarbeitetes PvP-System inklusive neuer Schlachtfelder



GRÜN | Die neue Rasse auf der Hordenseite setzt auf drei Dinge: Humor, Technik und Südseeflair.

INVASIV | In Desolace gibt es mit Cataclysm nicht nur blühende Oasen, sondern auch eine Dämoneninvasion.

Von: Wolfgang Fischer/ Sascha Lohmüller

Zu Besuch bei Blizzard: Wir haben die dritte World-of-Warcraft-Erweiterung endlich angespielt.

In **The Burning Crusade**, der ersten Erweiterung zu **World of Warcraft**, schickte Blizzard Sie durch das dunkle Portal in die unwirtliche Scherbenwelt und führte obendrein zwei neue Völker (Draenei und Blutelfen) ein. Für **Wrath of the Lich King**, das zweite Add-on, enthüllten die Entwickler die eisige Insel Nordend und gewährten Zugang zu einer mächtigen Heldenklasse, dem Todesritter. Für den dritten Streich hat sich Blizzard etwas ganz Besonderes ausgedacht: Sie kehren nach Azeroth zurück! Doch die Ur-**WoW**-Welt ist nicht mehr dieselbe. Der schwarze Drache Todesschwinge ist aus seinem Gefängnis ausgebrochen und hat nebenbei ganze Landstriche verwüstet.

Das sind natürlich keine neuen Erkenntnisse, schließlich wurde **Cataclysm** schon vor mehr als neun Monaten auf der letztjährigen Blizzcon angekündigt. Bis vor ein paar Wochen war es aber bis auf gelegentliche Bilder-Updates auf der offiziellen Seite still um die dritte Erweiterung geworden. Dann tauchten plötzlich geleakte (nicht für die Veröffentlichung gedachte) Screenshots aus der Alpha-Version auf. In der Regel ein sicheres Zeichen dafür, dass die Beta-Phase vor der Tür steht und damit auch der Release in greifbare Nähe rückt. So weit zur Theorie, denn bisher hat sich in Sachen Beta nichts getan. Dafür lud uns der kalifornische Spiele-Entwickler in die Firmenzentrale nach Irvine ein, um uns auf den neuesten Stand in Sachen **Cataclysm** zu bringen.

Die Veranstaltung lief genauso ab wie unser Besuch für die erste Präsentation von **Wrath of the Lich King**. Wir wurden zum Firmengelände kutschiert, um danach erst einmal eine Stunde darauf zu warten, dass die Präsentation der neuesten Spielelemente beginnt. Die Wartezeit durften wir im Blizzard-Museum verbringen, wo Konzeptstudien aktueller Produkte und die zahlreichen Preise, die das Unternehmen für **WoW** & Co. einheimste, ausgestellt sind. Bilder davon finden Sie im Extrakasten auf Seite 22.

Die knapp einstündige Präsentation fand im hauseigenen Mini-Kino statt, das circa 50 Menschen Platz bietet. Abwechselnd stellten Mitglieder des Entwickler-Teams, darunter Cory Stockton (verantwortlich für die Inhalte), Alex Afrasiabi (verantwortlich für das Design der Spielewelt und der Quests) und Greg Street alias Ghostwalker (verantwortlich für die Spielemechanik), die wichtigsten Neuerungen vor.

Nach einer kurzen Einleitung und Vorschau ging es dann auch gleich in die Vollen – mit einem Flug über die Allianzhauptstadt Sturmwind. Sie haben richtig gelesen: Mit der Einführung von **Cataclysm** dürfen Sie nun endlich auch in Azeroth Ihr Flugreittier benutzen. Bisher war dies nur in Nordend und der Scherbenwelt möglich. Dafür waren einige Umbaumaßnahmen nötig, die die Entwickler gleich zum Anlass genommen

STUDIO

Wir haben uns auf dem Blizzard-Campus ein wenig umgesehen und für Sie ein paar Impressionen gesammelt.

Blizzard-Schriftzug über der Rezeption

Blizzard-Bibliothek auf dem Campus

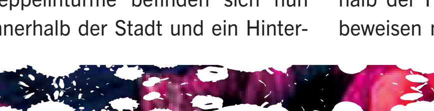
Cataclysm-Konzeptzeichnungen im Museum

Riesige **Starcraft 2**-Statue von Kerrigan

Ausgestopfter Braufest-Wolpertinger in der Bibliothek

haben, weite Teile der Stadt zu verändern. Der ehemalige Parkdistrikt gleicht nach einem Angriff von Todesschwinge einem Trümmerfeld, die Burg erstrahlt in komplett neuem Glanz und das Zwergenviertel dient nun als zweiter Handelsdistrikt.

Bevor sich Horde-Spieler übergangen fühlen: Auch in Orgrimmar hat sich vieles geändert. Der zweite Handelsdistrikt, der wie in Dalaran das hohe Spieleraufkommen rund um Aktionshäuser und Banken entzerren soll, ist hier im Taurenviertel (dem ehemaligen Tal der Weisheit) angesiedelt. Dazu kommen weitere Änderungen am Layout der Stadt, die die Entwickler mit dem Führungswechsel bei der Horde erklären. Garrosh, in Thralls Abwesenheit neuer Kriegshäuptling, ließ die Stadt zu einer Festung umbauen. Und weil Garrosh weder die Trolle noch die Goblins (siehe Extrakasten auf Seite 22) besonders gut leiden kann, hat er sie an den Stadtrand verbannt. Ebenfalls neu: Die Orgrimmar-Zeppelintürme befinden sich nun innerhalb der Stadt und ein Hinterausgang erlaubt jetzt direkten Zugang zum Gebiet Azshara. Dies war nötig, damit die Goblins nach dem Verlassen des Startgebiets nach Orgrimmar gelangen können. Wie es in **Cataclysm** in den Hauptstädten aussieht, verdeutlichen die Bilder auf Seite 24.



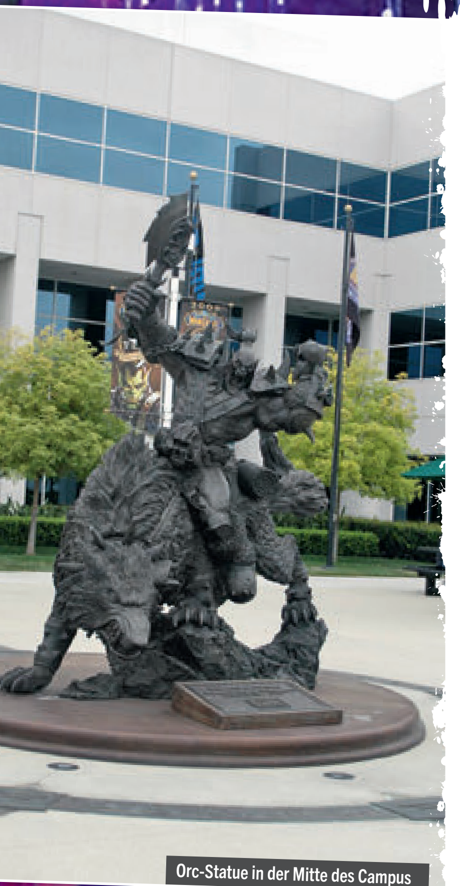
Danach sprach Alex Afrasiabi über die Rolle der Verlassenen in **Cataclysm**, die sich nach den Geschehnissen an der Pforte des Zorns innerhalb der Horde erst einmal wieder beweisen müssen und von Garrosh losgeschickt werden, um die Worgen-Hauptstadt Gilneas einzunehmen. Nach diesem Story-Exkurs ging es auf den Kontinent Kalimdor, wo Alex uns das neue Erscheinungsbild von Tausend Nadeln zeigte. Hier kann man sehr schön sehen, wie sich Todesschwinges Rückkehr auf die Welt auswirkt. Die einst staubige Steinwüste mit ihren riesigen Felsformationen steht unter Wasser, da im Zuge der Verwüstungen der Ozean Teile von Tanaris und eben Tausend Nadeln überflutete. Und die Flut hat gleich noch alle alten

DIE GOBLINS



Frisch erstellte Goblin-Charaktere beginnen auf der Insel Kezan. Im Rahmen des Einstiegsabschnitts bekommen Sie schon nach kurzer Zeit einen Hotrod, mit dem Sie über die Insel brettern, inklusive Fuchsschwanz, Nitro, Hupe und verschiedener Radiosender. Die zu erledigenden Quests sind mit Abstand das Witzigste, was **WoW** zu bieten hat – ein netter Kontrast zu den größtenteils ernsteren Horderassen. Ohne zu viel zu verraten: Bei einem Goblin-Football-Spiel schießen Sie mehr oder weniger aus Versehen eine Bombe in den Vulkan der Insel Kezan und leiten somit deren Zerstörung ein. Damit ist auch geklärt, wieso die Goblins die Insel verlassen und nach Azshara auswandern. Bei der Klassenauswahl müssen Sie nur auf Druiden und Paladine verzichten. Die habgierigen, geschäftstüchtigen Goblins verfügen über folgende Rassenfähigkeiten:

- Bei jedem Händler unabhängig vom Ruf beste Preise
- Sie haben einen Hobgoblin namens Gobber im Gepäck, der als Bank fungiert (Wirkungsdauer: eine Minute).
- 15 Punkte Bonus auf den Beruf Alchemie
- Sie verfügen über eine Raketensalve, die gerade auf niedrigen Stufen ordentlich Schaden macht.
- Sie verfügen über einen Raketensprung, der Sie etwa 15 Meter weit trägt (Abklingzeit: zwei Minuten).
- Ein Prozent Geschwindigkeitsbonus auf Zauber und Nahkampfangriffe



Orc-Statue in der Mitte des Campus

Quests weggewaschen. „Machen wir uns nichts vor, die alten Quests in diesem Gebiet waren scheiße!“, kommentierte Alex Afrasiabi locker die Veränderung. Geblieben sind jedoch Goblins und Gnome, die nun mit riesigen Barken über das Wasser gleiten, Ausrüstung vom Grund bergen und sich auf ein Bootsrennen vorbereiten, das die Autorennen von früher ersetzen soll. Ebenfalls neu: Camps des Twilight-Hammer-Clans. Diese Soldaten von Todesschwinge lösen in **Cataclysm** die Geißel als allgegenwärtige Bösewichter ab.

Eine Sache, die die Entwickler laut eigener Aussage schon lange auf der Agenda hatten, war eine Überarbeitung der Benutzeroberfläche. Wenn Sie nun im Level aufsteigen, erhalten Sie sofort eine Benachrichtigung und werden ebenfalls über neu erlernbare Zaubersprüche informiert. Darüber hinaus gibt es von jeder Fähigkeit nur noch einen Rang.

Ebenfalls komfortabler: Alle drei Talentbäume werden jetzt nebeneinander dargestellt. Außerdem sehen Sie nun sofort, welche Boni Ihnen die einzelnen Talente bescheren. Welche Werte gesteigert werden, hängt davon ab, welche Spezialisierung Sie wählen.

> „Es war zu schwer, bei den Gildentalentbäumen die Balance zu wahren.“

Nehmen wir als Beispiel den Magier. Wer die meisten Punkte in den Arkan-Baum investiert, steigert Schadensausstoß, Tempowertung und erhält obendrein das Mastery-Talent Mana Adept: Je höher Ihr aktueller Mana-Vorrat, desto mehr Schaden verursachen Sie. Manasparen ist hier angesagt. Feuer-Magier erhalten einen Bonus auf ihren Schadensausstoß, die kritische Trefferwertung und bekommen zudem das Mastery-Talent Flashburn, das zusätzlichen Schaden über Zeit verursacht. Eis-Magier profitieren ebenfalls von prozentual erhöhtem Schaden und erhalten einen Schadensbonus auf kritische Treffer. Ihr Mastery-Talent ist Deathfrost: Haben Sie ein Ziel mit einem Frostblitz getroffen, erzeugen weitere Treffer mit anderen Zaubern zusätzlichen Schaden. Freunden Sie sich aber noch nicht zu sehr mit diesen neuen Talenten an. **Cataclysm** befindet sich noch in der Entwicklung und erfahrungsgemäß ändert sich gerade bei den Talenten noch sehr viel, bis das Spiel im Laden steht. Zudem waren in der Fassung, die wir spielen durften, noch die aktuellen Talentbäume enthalten. Sicher ist aber, dass es Ausrüstungsgegenstände geben wird, die die Mastery-Werte erhöhen.

Als eine der wichtigsten Neuerungen in **Cataclysm** galt bisher der Pfad der Titanen, der es Spielern auf der neuen Höchststufe 85 ermöglichen sollte, ihren Charakter zu verbessern und mit neuen Fähigkeiten auszustatten. Wie uns Greg Street verriet, hat man sich entschieden, dieses Feature zu streichen, weil es sich nicht so entwickelt hat, wie man sich das seitens des Teams vorgestellt hatte. „Wir legen großen Wert darauf, **WoW** nicht unnötig kompliziert zu machen, zumal wir Spieler im Rahmen der Erweiterung sowieso schon mit massig neuem Stoff und neuen Features bombardieren“, erläuterte Street. Im Gegenzug haben sich die Entwickler entschieden, das Glyphensystem auszubauen, da man dort noch Optimierungspotenzial sieht. In Zukunft dürfen Sie neun (statt zuvor sechs) Glyphen verwenden, wobei ein Großteil der dafür vorgesehen Plätze erst ab Stufe 60 zur Verfügung steht. Dass Blizzard jede Menge neuer Glyphen mit spannenden Effekten ins Spiel bringen wird, versteht sich von selbst.

Eng mit dem Pfad der Titanen verbunden war der neue Beruf in **Cataclysm**: Archäologie. Dieser ist nicht gestrichen worden, hat allerdings auch bei Weitem nicht mehr die Bedeutung wie geplant. Archäologie ist wie Kochen, Fischen oder Erste Hilfe ein sekundärer Beruf, bei dem Sie in bestimmten (auf der Karte eingezeichneten) Gebieten nach Schätzen graben dürfen. Dabei müssen Sie zwar ein wenig nach Reliktfragmenten suchen, werden diese dank Hilfsfunktion aber auch zeitnah finden. Danach ziehen Sie zum nächsten Fundort weiter und das Ganze beginnt von vorne. Haben Sie genügend Stücke zusammen, bauen Sie daraus Artefakte, die Ihnen in der Regel jedoch keinerlei Hilfe im Kampf sind, sondern hauptsächlich Sammlerwert haben. Gelegentlich werden Ihnen aber auch sogenannte Raritäten in die Hände fallen, die Ihnen Haus- und Reittiere, Spielzeuge oder Buffs bescheren. Der Beruf richtet sich also eher an Achievement-orientierte Spieler als an Profis.

Der nächste Punkt auf der Tagesordnung waren neue Gebiete. Als Erstes entführte uns Alex Afrasiabi in das von Titanen erschaffene Uldum. Diese neue Zone für Spieler ab Stufe 83/84 erinnert mit seinen vielen Tempeln und Obelisken stark an Ägypten. Das Areal war bisher von einem Illusionsschild umgeben, der im Rahmen von Todesschwinges Ausbruch seinen Geist aufgab. In Uldum treffen Sie unter anderem auf eine neue Rasse, die Tolvir. Diese Eingeborenen beschreiben die Entwickler als vierbeinige Katzenwesen mit Steinhaut. Bei der Präsentation wirkte diese Zone noch leer und auch von den Steinkatzen war keine zu se-

DIE WORGEN

Während es bei den Goblins bunt zugeht, ist der Einstieg für Worgen sehr düster. Neue Spieler finden sich in Gilneas wieder – zu Beginn noch als Mensch, der mit den Einwohnern einen Angriff der Worgen abwehrt. Ihr Abenteuer beginnt im Handelsdistrikt und führt Sie bald ins umkämpfte Militärviertel. Dort wehren Sie sich gegen die Worgen-Invasion. Aber egal, wie sehr Sie sich anstrengen: Am Ende des Einstiegsabschnitts (etwa auf Stufe 5) fangen Sie sich den Worgenfluch ein und verwandeln sich in eines der Biester. Glücklicherweise haben die Bewohner von Gilneas ein Heilmittel gefunden. Dieses ermöglicht es Ihnen zwar nicht, wieder ein Mensch zu werden, Sie sind aber auch keine blindwütig mordende Bestie mehr, sondern können Ihre wilde Seite kontrollieren. Was die Klassenauswahl anbelangt, sind Ihnen aufseiten der Worgen nur die Schamanen und Paladine vorenthalten. Zudem verfügen Sie über diese Rassenfähigkeiten:

- Darkflight: Ein Sofortzauber, der es Ihnen ermöglicht, für 10 Sekunden 70 Prozent schneller zu laufen (Abklingzeit: zwei Minuten)
- 15 Punkte Bonus auf den Handwerksberuf Kürschnern
- Flüche und Krankheiten wirken bei Worgen um 15 Prozent kürzer als bei anderen Rassen
- Ein Prozent Bonus auf kritische Trefferwertung



INTERVIEW MIT GREG STREET

„Die Lebenspunkt-Werte steigen drastisch!“

PC Games: Der Unterschied zwischen **Cataclysm**- und **WotLK**-Gegenständen wird ähnlich groß ausfallen wie beim Schritt Classic zu **Burning Crusade**?

Street: „In etwa, vor allem die Werte für Gesundheit werden drastisch steigen. Spieler werden überrascht sein, wie stark ihre Lebenspunkte ansteigen.“

PC Games: Wie viele Lebenspunkte hätte man denn zum Beispiel als Priester auf Stufe 85?



Greg Street ist Leitender Spieldesigner bei Blizzard.

Street: „Oh je – da darf ich jetzt nicht falsch antworten oder die Spieler lachen mich aus. Also – sagen wir ein Priester im aktuellen Spiel hat ungefähr 24.000 Lebenspunkte. In **Cataclysm** wären das auf Stufe 85 dann ungefähr 40.000. Sobald Spieler gegen Todesschwinge kämpfen, liegt ein Priester vermutlich bei annähernd 100.000 Lebenspunkten. Die Zahlen steigen drastisch.“

PC Games: Wieso habt ihr euch für eine dermaßen große Steigerung entschieden?

Street: „Eines unserer Probleme in **Wrath of the Lich King** war ein unstimmiges Verhältnis von Schaden und Heilung zu Lebenspunkten. Man war sehr oft entweder stark angeschlagen oder fast vollständig geheilt. Hier wollen wir bessere Abstufungen schaffen. Deshalb wollen wir höhere Werte für Gesundheit. Das verlängert auch die Kämpfe ein wenig, was Spielern wiederum Zeit gibt, mehr von ihren Fähigkeiten zu nutzen. Defensiv-Fähigkeiten erhalten dadurch ebenfalls einen höheren Stellenwert.“

PC Games: Ab welcher Stufe wird der neue Beruf Archäologie verfügbar?

Street: „Geplant ist derzeit, Archäologie ab Stufe 20 ausüben zu können. Wir wollten nicht früher damit beginnen, um sehr niedrigstufige Charaktere nicht zu stark vom Leveln abzuhalten. Archäologie unterscheidet sich stark von anderen Berufen, da beispielsweise Erzminen weitläufig über eine Zone verteilt sind. Für Archäologen gibt es aber in manchen Gebieten nur eine interessante und nicht immer leicht zu findende Stelle. Diese suchen zu müssen, würde den Levelfluss zu Spielanfang zu stark ausbremsen.“

PC Games: Neben den Pfaden der Titanen sind ja auch die Gilden-Talentbäume nicht mehr geplant. Diese sollten eigentlich sowohl PvE- als auch PvP-Talente beinhalten. Berücksichtigt ihr bei den neuen Gilden-Perks beide Spielvarianten?

Street: „Es gibt einen guten Mix. Grundsätzlich wollten wir sicherstellen, dass Charaktere durch Perks nicht wirklich stärker werden. Die Extras sollen vor allem dem Komfort dienen. Wir haben die Gilden-Talentbäume aufgegeben, weil es zu schwer war, die Balance zu wahren. Für Charaktere funktionieren Talentbäume wunderbar. Die wichtigen Kernfähigkeiten für Charaktere werden beim Erreichen bestimmter Stufen automatisch freigeschaltet – die Talentbäume dienen vor allem der Anpassung an persönliche Vorlieben. In Bezug auf Gilden-Talentbäume machten uns mögliche Interessenskonflikte Sorgen. Es wäre beispielsweise frustrierend, wenn jemand sehr gerne PvP spielt, die Gildenleitung aber ausschließlich PvE-Talente wählt. Und wir möchten nicht, dass jemand einzig aufgrund der Gilden-Talentbäume die Gilde wechselt. Problematisch wäre auch, dass nur der Gildenmeister über die Talentverteilung bestimmt, während die restlichen Mitglieder zuschauen dürfen. Dank der Perks wirkt das System viel mehr wie eine Gemeinschaftsleistung der gesamten Gilde.“

hen. Als Nächstes präsentierte uns Alex Deepholm eine unterirdische Zone für Charaktere ab Stufe 82/83, die die beiden Anfangsgebiete von **Cataclysm**, das Unterwasserreich Vasj'ir und die Berglandschaft Hyjal, schon hinter sich haben. Hier bereitete sich der Drache Todesschwinge auf seinen Kreuzzug gegen die Völker Azeroths vor. Dementsprechend zerstört sah das Zentrum der Zone auch aus. Ebenfalls in Deepholm angesiedelt: eine Fraktion, bei der Sie Ruf sammeln, um Gegenstände und Aufbesserungen zu bekommen.

So interessant neue Gebiete auch sind, sobald Spieler auf der Höchststufe angelangt sind, gibt es nur noch zwei Hauptbetätigungsfelder: Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (siehe Extrakasten auf Seite 24) und natürlich Schlachtzugsinstanzen.

Für **Catacylsm** hat Blizzard bisher drei Raids bestätigt: The Bastion of Twilight soll wie Naxxramas in **WotLK** die erste Anlaufstelle für Raid-Interessierte werden. Dort bekämpfen Sie fünf Bosse und den Obermotz Cho'gall. Wer die Instanz im heroischen Modus absolviert hat, darf sich zudem an einem besonders harten Bonus-Gegner versuchen. Etwas schwerer sollen die anderen beiden Raids ausfallen: das luftige Skywall und Blackwing Descent, die je sechs weitere Bosse bieten. In Blackwing Descent, das wie die Ur-Raid-Instanzen Geschmolzener Kern und Pechschwingen-Hort im Berg Schwarzfels angesiedelt ist, erwartet Sie ein Wiedersehen mit dem Endboss des Pechschwingen-Horts Nefarian.

Obwohl über die Raid-Instanzen an sich noch nicht viel bekannt ist, ist eines sicher: In Zukunft gibt es pro Spieler und Instanz nur noch eine ID. Das bedeutet, Sie können entweder in einem 10er- oder einem 25er-Schlachtzug mitmachen. Damit Sie in Ihren Raid-Bemühungen nicht allzu sehr eingeschränkt werden, ist es möglich, von einer 25er- in eine 10er-Gruppe zu wechseln, sofern diese genauso viele oder mehr Bosse besiegt hat als Sie in Ihrer aktuellen ID. Sie dürfen mit Ihrer angefangenen ID auch eigene Raids bilden, für die jedoch dann ebenfalls gilt: Nur wer eine freie ID oder weniger Bosse getötet hat, darf hier mitmachen. Ein Beispiel: Ihr 25er-Raid hat am ersten Raidtag drei Bosse getötet. Am zweiten Raidtag gibt es aber nur noch 18 Anmeldungen. Momentan müssten Sie jetzt sieben Gäste suchen oder die Veranstaltung ausfallen lassen. In **Catacylsm** teilen Sie die verbliebenen Leute einfach auf und bilden einen oder zwei neue 10er-Schlachtzüge. Nur eines geht nicht: Aus einer 10er- eine 25er-Schlachtgruppe machen.



ORGRIMMAR | Dieses gigantische Tor führt nun direkt aus der Hauptstadt nach Azshara und somit zum Startgebiet der Goblins.

STURMWIND | Früher einmal ein idyllischer Park, nun ein Trümmerfeld. Auch die Burg wurde ausgebaut und ein neuer Park angelegt.

PVP IN CATACLYSM

Die kommende Erweiterung bietet nicht nur jede Menge Quests und Raids: Auch auf PvP-Fanatiker warten viele neue Inhalte.

Wer einfach mal schnell ein Schlachtfeld spielen will, der erhält weiterhin Ehre-Punkte, die er dann für PvP-Gegenstände ausgeben darf. Neu sind hingegen die Eroberungspunkte (Conquest Points). Diese erhalten Sie für Siege in Arena-Kämpfen und in den neuen „Rated Battlegrounds" (gewertete Schlachtfelder). Eroberungspunkte lösen damit Arena-Punkte beziehungsweise Arena-Wertungen ab. Das Besondere an den gewerteten Schlachtfeldern ist, dass dort analog zu Raids eingespielte Gruppen komplett die Warteschlange betreten können. Blizzard verspricht sich davon kontrolliertere Gefechte und ein besseres Gruppenspiel. Außerdem geht an dieser neuen PvP-Spielart kein Weg vorbei, wenn Sie die beste PvP-Ausrüstung bekommen möchten. Traten früher nur Teams aus bestimmten Realmpools gegeneinander an, werden Sie sich in Zukunft mit Spielern aus ganz Europa messen. Bisher hat Blizzard drei Schlachtfelder bestätigt: Tol Barad soll ein PvP-Gebiet für 25er-Gruppen werden und Tausendwinter ablösen. Ebenfalls für Schlachtzüge mit 25 Spielern ist der Kampf um Gilneas gedacht. Sie greifen dort in die Schlacht zwischen Worgen und den Verlassenen ein, die sich um vier Stadtteile prügeln. Die Bilder in diesem Kasten stammen aus dem dritten angekündigten Schlachtfeld: Zwillingsgipfel. Hier erwartet Sie wie in der guten alten Kriegshymnenschlucht typisches Capture the Flag, angereichert durch Power-ups.







Eine ganz entscheidende Neuerung für **WoW** stellten die Entwickler ganz am Ende der Präsentation vor. Das Gilden-Level-System soll Spielern die Möglichkeit bieten, sich in ihre Gildengemeinschaft noch mehr einzubringen, und die Koordination von gemeinsamen Aktivitäten erleichtern. Im überarbeiteten Gildenmenü sehen Sie nun wie bei einem RSS-Feed News aus der Gilde (mit Sticky-Funktion), Einträge in den Gildenkalender und die aktuelle Stufe der Gilde sowie die Anzahl der Gilden-Erfahrungspunkte. Insgesamt wird es 25 Gilden-Stufen geben, von denen jede mit einer sogenannten Gilden-Fertigkeit verbunden ist, die vorgegeben und für alle Gilden gleich ist. Ursprünglich war ein Gilden-Talentbaum geplant, in dem der Gildenleiter bestimmte Talente auswählen konnte, um seinen Mannen so einen Vorteil in PvP-Kämpfen oder Raids zu geben. Die Idee wurde verworfen, weil Raid-Interessierte sonst vielleicht gezwungen gewesen wären, eine plötzlich auf PvP-Kämpfe ausgerichtete Gilde zu verlassen, wenn sie mit der Neuverteilung der Talente nichts anfangen können.

Das neue Gilden-System sieht im Moment nur noch reine Bequemlichkeits-Features vor, zum Beispiel die Möglichkeit, alle Gildenmitglieder, die an einem Raid teilnehmen, direkt vor die Instanz zu teleportieren. Ebenfalls im Gespräch: Reduzierte Reparaturkosten und Boni auf Reittiergeschwindigkeit oder Erfahrungspunkte. Damit die Gilde in der Stufe aufsteigt, müssen die Mitglieder Quests erfüllen, Gilden-Erfolge gemeinsam erreichen, bestimmte PvP-Schlachtfelder zusammen gewinnen oder Bosse in Gruppen- oder Schlachtzugsinstanzen töten (in einer Gruppe, die hauptsächlich aus Gildenmitgliedern besteht).

Auf dieselbe Art und Weise, wie Sie Erfahrungspunkte für die Gilde sammeln, erarbeiten Sie sich auch Rufpunkte Ihrer eigenen Gilde. Dies ist wichtig, um die erreichten Bequemlichkeits-Features auch nutzen zu dürfen. Blizzard macht dies, um zu verhindern, dass Spieler einfach zu erfolgreicheren Gilden wechseln und sofort alle Annehmlichkeiten nutzen. Erfolgstouristen haben es also nicht einfach in diesem System. Apropos Annehmlichkeiten: Das Gildenfenster bietet jetzt auch eine nützliche Suchfunktion für Handwerksrezepte. So können Sie schnell und problemlos herausfinden, ob es einen Spieler in Ihrer Gemeinschaft gibt, der den entsprechenden Level für ein bestimmtes Rezept besitzt und dieses auch herstellen kann.

Nach einem schnellen Mittagessen durften wir dann endlich Hand ans Spiel legen – und waren enttäuscht. Die Version, die wir anspielen durften, enthielt nur wenig von dem, was uns in der Präsentation als neu angepriesen wurde. Keine Archäologie, kein Gilden-Level-System, kein PvP, kein überarbeitetes Glyphensystem. In den Hauptstädten fanden wir zwar Portale zu zwei von vier bisher bekannten Gruppeninstanzen (Blackrock Caverns und Throne of the Tides). Ein sinnvolles Anspielen war nicht möglich, weil entweder die Instanzeingänge in den jeweiligen Zonen nicht da waren (und man dementsprechend nach einem Tod nicht mehr hineinkam) oder weil gar die Zone mit dem zugehörigen Friedhof nicht Teil der vorliegenden Fassung war.

Daraufhin entschieden wir uns, der neuen Zone Hyjal einen kurzen Besuch abzustatten, um dort ein paar Aufträge zu absolvieren, und sahen uns danach noch ein wenig in alten Gebieten um, die vom Kataklysmus besonders betroffen waren, darunter Westfall oder Tausend Nadeln. Natürlich ließen wir es uns zwischen den Interview-Sitzungen mit den Entwicklern auch nicht nehmen, die Startgebiete der neuen Rassen Goblins und Worgen anzuspielen (siehe Extrakästen auf den Seiten 22 und 23). Eine Studioführung beendete den aufschlussreichen, aber wegen der unzureichend spielbaren Fassung nicht befriedigenden Besuch bei Blizzard. ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer



Ich bin mir sicher, dass **Cataclysm** ein noch größerer Erfolg als **WotLK** wird. Ganz glücklich bin ich mit der Erweiterung dennoch nicht, denn Blizzard hat ausgerechnet die Gameplay-Features gestrichen, die für ambitionierte Spieler wie mich den größten Reiz boten. Pfad der Titanen: weg! Talentbäume im Gilden-Level-System: gestrichen! Archäologie: nur noch ein langweiliger Sekundärberuf für Sammler! Und warum? Um – nach Aussagen der Entwickler – das Spiel nicht noch komplizierter zu machen! Mit anderen Worten: **Cataclysm** richtet sich ganz klar an Gelegenheitsspieler. Bleibt eigentlich nur eines: darauf warten, dass die Beta-Phase endlich anfängt! Denn erst dann lassen sich genauere Aussagen über die Langzeitmotivation von **Cataclysm** treffen.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard
ANBIETER: Blizzard
TERMIN: Winter 2010

Von: Manfred Reichl

EA drückt den Reset-Knopf. Die Rennspielserie ändert erneut das Konzept.



Need for Speed: Hot Pursuit

Es gibt Spielereihen, die einfach jeder Zocker kennt. Im Rennspiel-Genre gehört die **Need for Speed**-Serie zu diesen Ausnahmetiteln. Über 100 Millionen Exemplare aller Teile der Serie wanderten mittlerweile weltweit über die Ladentheken. Die Erfolgsgeschichte der Serie begann im Jahr 1994 mit **The Need for Speed**. 16 Jahre später erscheint im kommenden November mit **Need for Speed: Hot Pursuit** bereits der 13. Nachfolger des Originals. Wie in den letzten Jahren üblich, krempelt Electronic Arts auch dieses Mal einiges um und verpasst seinem neuesten Sprössling einen Richtungswechsel. Die Frage, warum das Spiel acht Jahre nach der Veröffentlichung von **Hot Pursuit 2** nicht **Hot Pursuit 3** heißt, können wir Ihnen allerdings nicht beantworten.

Nach Ausflügen in die glamouröse Tuning-Szene (**Need for Speed: Underground 1** & **2**) im Stil der **The Fast & The Furious**-Filme oder in den professionellen Rennzirkus (**Need for Speed: Pro Street**, **Need for Speed: Shift**) kehrt **Need for Speed: Hot Pursuit** zu den alten Tugenden der Serie zurück. Freuen Sie sich daher auf knallharte Verfolgungsjagden zwischen Temposündern und der Polizei.

Doch nicht nur die Ausrichtung unterscheidet sich im Vergleich zum letzten Teil **Need for Speed: Shift** grundlegend. Auch das Entwicklerstudio ist diesmal wieder ein anderes. Wurde **Shift** noch von den Slightly Mad Studios in London

▲ LAMBORGHINI | Noch ist der Fuhrpark nicht endgültig bestätigt, hinter das Steuer dieses knallgelben Lamborghini Murciélago dürfen Sie sich aber auf jeden Fall klemmen.

◀ HITZE-ANZEIGE | Sowohl die Raser als auch die Polizisten können ihre Spezialfähigkeiten nur einsetzen, wenn sie davor die sogenannte Hitze-Anzeige ausreichend gefüllt haben.

entwickelt, sind diesmal deren britische Kollegen Criterion Games am Zug. Rennspiel-Kenner horchen natürlich sofort auf, wenn sie den Namen Criterion hören, schließlich handelt es sich dabei um die Schöpfer der nicht minder beliebten Rennspiel-Reihe **Burnout**. Steckt am Ende sogar jede Menge **Burnout** in **Need for Speed: Hot Pursuit**?

Ein dreister Burnout-Klon wird der neueste Teil der **Need for Speed**-Reihe auf keinen Fall. Spektakulär inszenierte Unfälle, bei denen sich die Fahrzeuge in unzählige Einzelteile zerlegen, wird es in **Hot Pursuit** nicht geben. Die volle Konzentration der Entwickler gilt seit Beginn der mittlerweile eineinhalbjährigen Entwicklungszeit den packenden Verfolgungsjagden. Diese finden – ganz wie man es von der Serie gewohnt ist – auch diesmal wieder am Steuer exklusiver Fahrzeuge statt. Sogar die Polizei darf auf Traumautos wie den Lamborghini Reventon zurückgreifen. Die 640 PS unter der Haube haben Sie auch bitter nötig, wenn Sie als Cop die Verfolgung eines Ferrari oder Porsche aufnehmen. Ja, Sie haben richtig gelesen: Diesmal dürfen Sie wieder als Cop spielen. Dies war in der Reihe seit **Hot Pursuit 2** nicht mehr möglich. Viele Anhänger der Serie forderten dies seitdem aber immer wieder vehement. Doch damit nicht genug: Sie werden die komplette Einzelspielerkampagne diesmal nicht nur in der Rolle eines Polizisten, sondern auch als Raser durchspielen dürfen. Dabei müssen Sie sich aber nicht auf eine der beiden Seiten festlegen. „Die Spieler können vor jedem Rennen im Karriere-Modus entscheiden, ob sie lieber als Cop oder als Raser antreten wollen", verriet Criterions Design Director Craig Sullivan in einem Interview. Damit dürften

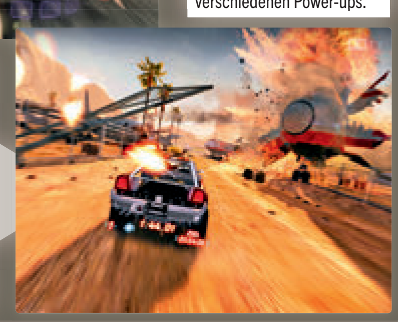
HARTE KONKURRENZ

Action-Rennspiele waren auf dem PC in den letzten Jahren eher eine Seltenheit, derzeit sind sie aber groß in Mode. Mit **Blur** und **Split/Second: Velocity** nahmen wir in der jüngsten Vergangenheit zwei interessante Vertreter dieses Genres unter die Lupe. Wenn Ihnen die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von **Need for Speed: Hot Pursuit** zu lange ist, knöpfen Sie sich in der Zwischenzeit doch einfach diese beiden Titel vor.



BLUR
Hersteller: Activision
Entwickler: Bizarre Creations
Wertung: 87 %

In **Blur** rasen Sie sowohl im Einzelspieler-Modus als auch online gegen bis zu 19 Gegner um die Wette. Gleichzeitig bekämpfen Sie Ihre Rivalen auch mit acht verschiedenen Power-ups.



SPLIT/SECOND: VELOCITY
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Black Rock Studio
Wertung: 86 %

Auch in **Split/Second: Velocity** gewinnt nicht immer derjenige, der sein Fahrzeug am besten beherrscht. Beziehen Sie die Umgebungen ein und lösen Sie heftige Karambolagen aus.

◀ **STRASSENSPERRE** | Wenn Sie als Cop die Errichtung einer Straßensperre veranlassen, ist das noch lange kein Garant dafür, dass Sie den Raser damit auch schnappen. Jede Straßensperre hat Schwachstellen, die ein Flüchtiger durchbrechen kann.

▼ **VORTEIL POLIZEI** | Die Fahrzeuge der Polizei sind bis aufs Maximum getunt und den Vehikeln der Raser damit in puncto Höchstgeschwindigkeit überlegen. Beim Überholen liegt der Vorteil daher auf der Seite der Ordnungshüter.

die Vorlieben der meisten **Need for Speed**-Fans weitreichend abgedeckt und Abwechslung garantiert sein.

Die rasanten Duelle in **Need for Speed: Hot Pursuit** finden zudem in einer offenen Spielwelt statt. Wenn Sie als Temposünder aufs Gaspedal treten, müssen Sie sich selbst auf dem Straßennetz eine passende Route suchen, um den Ordnungshütern zu entkommen. Falls der Abstand zu Ihrem Verfolger eine bestimmte Entfernung überschreitet, erfolgt der sogenannte „Cool Down". Das Bild färbt sich dabei blau. Indem Sie sich in diesem Zustand für kurze Zeit unter einer Brücke oder hinter einem Busch verstecken, hängen Sie den lästigen Verfolger endgültig ab.

Criterion Games legt bei der Entwicklung von **Need for Speed: Hot Pursuit** großen Wert auf ein hervorragendes Balancing, damit keine der beiden Fraktionen der anderen überlegen ist. Dennoch bringt die Spielmechanik in jeder Rolle grundlegende Unterschiede mit sich. Die Fahrzeuge der Polizei werden beispielsweise bis aufs Äußerste getunt sein. Damit sind sie den Fahrzeugen der Verkehrsrowdys in puncto Geschwindigkeit überlegen. Damit die Raser die Cops dennoch abhängen können, bekommen ihre Fahrzeuge einen Nitro-Boost eingebaut. Zünden Sie diesen, sehen die Cops alt aus.

Ein wesentliches Merkmal der **Burnout**-Reihe soll auf jeden Fall seinen Weg in den neuesten Teil der **Need for Speed**-Reihe finden. Die **Burnout**-Spiele sind nämlich seit jeher für irrwitzige Geschwindigkeiten der Fahrzeuge bekannt. Diese möchte Criterion Games auch im neuen **Hot Pursuit** umsetzen. Bei einigen Flitzern könnte die Tachonadel daher gefährlich nahe an die 400-km/h-Grenze herankommen oder diese sogar überschreiten. Die Macher deuteten dies zumindest an. Allerdings funktioniert dies nur, wenn Sie einen sogenannten Super-Boost aktivieren.

Neben dem Super- sowie dem Nitro-Boost haben die Raser noch

WAS IST DIESMAL ANDERS?

Need for Speed: Hot Pursuit ist bereits der 14. Teil der Serie. Da ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Spielereihe bereits mehrere Richtungswechsel auf dem Buckel hat: So auch diesmal: Der neueste Teil hat nichts mehr mit dem Vorgänger **Need for Speed: Shift** gemein, der den Anspruch einer ernsten Simulation hatte und auf einen professionellen Rennzirkus als Szenario setzte.

Das ist diesmal anders:

- Polizei-gegen-Raser-Szenario inklusive Verfolgungsjagden
- Karriere als Polizist oder Raser durchspielen
- Die beiden Parteien verfügen über unterschiedliche Spezialfähigkeiten.
- Neues Entwickler-Studio: Criterion Games (**Burnout**-Serie)
- Open-World-Spielwelt mit alternativen Routen und Verstecken
- Höhere Maximalgeschwindigkeiten der Fahrzeuge
- Keine Cockpit-Ansicht mehr



SCHICHTWECHSEL | Der Vorgänger **Need for Speed: Shift** setzte auf einen Rennzirkus als Szenario. Dementsprechend sah der Fuhrpark aus.

POLIZIST ODER RASER?

Sie können den kompletten Einzelspieler-Modus von Need for Speed: Hot Pursuit entweder als Polizist oder als Raser durchspielen. Damit sich das Gameplay jeweils grundlegend unterscheidet, spendieren die Entwickler von Criterion jeder Fraktion andere Spezialfähigkeiten, die sich per Tastendruck aktivieren lassen.

RASER	POLIZEI
Radar-Störer Irritieren Sie für einige Sekunden die Radar-Anzeige der Ordnungshüter. Nutzen Sie die gewonnene Zeit, um sich in ein Versteck zurückzuziehen. So schütteln Sie die Polizei ab.	**Straßensperre** Mehrere Polizeifahrzeuge bilden auf der Fahrbahn eine Linie und wollen Sie so zum Anhalten zwingen. Raser können dieses Hindernis zwar durchbrechen, riskieren aber einen schweren Unfall, der das Weiterfahren unmöglich macht.
Overdrive Die Rasar haben allesamt einen Turbo in ihren Vehikeln eingebaut. Dieser beschleunigt beim Zünden einige Fahrzeuge auf Geschwindigkeiten nahe der 400-km/h-Grenze. Da hält kein Polizeiwagen mit.	**EMP** Als Polizist haben Sie die Möglichkeit, einen Rivalen mit einem elektromagnetischen Puls die Kontrolle über dessen Fahrzeug verlieren zu lassen. Vor allem bei hoher Geschwindigkeit in einer Kurve endet dies meist fatal für einen Raser.
Zwilling Sie haben sogar die Möglichkeit, eine Art Hologramm zu erzeugen. Dieses fährt allerdings in eine andere Richtung als das Original. Klingt unrealistisch, irritiert Ihre Verfolger aber enorm.	**Krähenfüße** Neben der Straßensperre ein weiterer Klassiker, um einen Verkehrsrowdy zu stoppen. Rollen Sie auf der Fahrbahn ein Nagelbrett aus, das einem Temposünder beim Drüberfahren die Reifen zerstört.
Tarnmantel Mit dieser Spezialfähigkeit lassen Sie Ihr Fahrzeug für einige Sekunden auf dem Radar der Polizei unsichtbar werden. Nutzen Sie wie mit dem Radar-Störer die Zeit, um die Verfolger abzuhängen.	**Hubschrauber** Ordnungshüter erhalten auch Unterstützung aus der Luft. Ein Helikopter setzt sich vor ein Fahrzeug, das sie verfolgen, und wirft unmittelbar vor dem Rivalen ein Nagelbrett ab.





weitere Tricks auf Lager, um den Cops zu entwischen. Doch auch die Ordnungshüter haben das eine oder andere Ass im Ärmel, um die Geschwindigkeitsfanatiker in Schach zu halten. Jeweils vier Spezialfähigkeiten beider Parteien stellen wir Ihnen im Kasten über diesen Zeilen genauer vor. Diese Auflistung ist allerdings noch nicht vollständig.

Alle Spezialfähigkeiten werden Ihnen aber nicht sofort in jedem Rennen und auch nicht ständig zur Verfügung stehen. Vielmehr füllt sich während der Duelle eine sogenannte Hitze-Anzeige. Je voller diese wird, desto mehr verschiedene Power-ups können Sie nach und nach aktivieren. Sie erhalten beispielsweise erst Unterstützung aus der Luft von einem Polizei-Helikopter, wenn die Hitze-Anzeige komplett gefüllt ist.

Wie es sich gehört, werden Ihnen in **Need for Speed: Hot Pursuit** unterschiedliche Spielperspektiven zur Verfügung stehen. Beim Anspielen überzeugte das Geschwindigkeitsgefühl vor allem in der Motorhauben- und der Stoßstangen-Ansicht. Ihren Gegner behalten Sie dabei jeweils mit einem großen Rückspiegel sowie einem Richtungspfeil im Auge. Letzterer zeigt Ihnen jederzeit an, auf welcher Seite sich Ihr Rivale gerade befindet. Wollen Sie lieber auf Rammversuche Ihres Widersachers vorbereitet sein, sollten Sie besser in der Außenansicht spielen. Auf eine Cockpit-Perspektive müssen Sie in **Hot Pursuit** verzichten. Wir können diese Entscheidung nicht nachvollziehen, denn diese authentische Ansicht war eines der Highlights des Vorgängers **Need for Speed: Shift.**

Spielen Sie als Cop, setzen die Macher in puncto Gameplay außerdem auf deftige Kollisionen. Unter anderem dürfen Sie Raser so rammen, dass sich deren Fahrzeuge um die eigene Achse drehen und dadurch zum Stillstand kommen. Außerdem können Sie Rivalen in die Leitplanke stoßen.

Die grafischen Ähnlichkeiten zur **Burnout**-Reihe lassen sich nicht leugnen. Dies ist aber kein Nachteil, denn **Burnout** war schon im-



FUHRPARK | Nur die schnellsten Luxuskarossen stehen im neuen **Hot Pursuit** zur Auswahl. Als Cop können Sie sich beispielsweise ans Steuer eines Lamborghini setzen, als Raser steht Ihnen ein Ford GT im klassischen Design mit zwei weißen Längsstreifen zur Verfügung.



◀ **NAVIGATIONSSYSTEM** | In der offenen Spielwelt müssen Sie sich als Raser selbst den optimalen Fluchtweg vor der Polizei suchen. Wenn die Gesetzeshüter danach an Ihrem Heck kleben, zünden Sie am besten einen Nitro-Boost.

▼ **DREHMOMENT** | Die Cops können die Raser auch mit geschickten Manövern zum Anhalten zwingen. Fahren Sie dem Rowdy gekonnt ins Heck und er dreht sich um die eigene Achse.

mer ein echter Hingucker. Auf ein wichtiges grafisches Feature der **Burnout**-Reihe müssen Sie in **Hot Pursuit** aber verzichten: das Schadensmodell. Das liegt daran, dass der Fuhrpark der **Need for Speed**-Reihe auch diesmal ausschließlich lizenzierte Fahrzeuge umfasst. Zum Leidwesen vieler Spieler sind die Automobilhersteller nicht damit einverstanden, wenn ihre Flitzer in Einzelteile zerlegt werden.

In der Garage des Spiels werden zahlreiche Traumautos mit jeder Menge PS Platz finden. Gerne hätten wir Ihnen schon die komplette Liste der Autos verraten, allerdings hält sich EA noch bedeckt. Mit einigen Herstellern seien die Verhandlungen noch nicht abgeschlossen, hieß es. In der Vorabversion war neben dem genannten Lamborghini Reventon auch ein Lamborghini Murciélago sowie ein Ford GT zu sehen. Daneben werden jede Menge Exoten den Fuhrpark bereichern. Craig Sullivan verspricht vollmundig „die besten Autos der Welt“.

Frohe Kunde gibt es für alle Ungeduldigen, die ein Rennspiel nicht mehrere Stunden spielen wollen, um an die besten Flitzer zu kommen: Laut den Machern werden dem Spieler etliche Traumautos von Anfang an zur Verfügung stehen.

Wer gerne mit den Schmuckstücken aus seiner virtuellen Garage angibt, darf diese übrigens in einem Fotomodus in Szene setzen und die Aufnahmen an Kontakte auf seiner Online-Freundesliste verschicken.

Apropos online: Ein Online-Modus darf im neuen **Hot Pursuit** natürlich auch nicht fehlen. In diesen Duellen tummeln sich maximal acht Teilnehmer auf den Strecken. Das mag nicht gerade zeitgemäß klingen, die Entwickler haben aber bewusst auf eine höhere Teilnehmerzahl verzichtet. „Das wird sonst zu chaotisch“, meint Produzent Matt Webster. Immerhin kann sich jeder Teilnehmer vor einem Rennen entscheiden, ob er lieber als Cop oder als Raser spielen möchte. Theoretisch hetzen also sieben Polizisten einen einzigen Adrenalin-Junkie über die Piste. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Was EA und Criterion Games versprechen, hört sich auf dem Papier ziemlich gut an. Leider hat mich die **Need for Speed**-Reihe in den letzten Jahren vor allem in technischer Hinsicht ein wenig enttäuscht. Criterion genießt aber mein volles Vertrauen. Bleibt zu hoffen, dass das Balancing wirklich packende Cops-gegen-Raser-Duelle ermöglicht.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Criterion Games
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 18. November

DAS ENTWICKLER-STUDIO: CRITERION GAMES

SCORCHED PLANET (1996)



BURNOUT PARADISE (2008)



Das englische Studio darf zum ersten Mal einen Teil der **Need for Speed**-Reihe entwickeln. Viele Spieler wünschen sich dies schon seit Jahren, denn dass sich die Engländer im Rennspiel-Genre zu Hause fühlen, haben sie mit der **Burnout**-Reihe jahrelang bewiesen. Die ersten vier der fünf Serienteile waren allerdings nur auf Spielkonsolen erschienen. **Burnout: Paradise** überzeugte auch auf dem PC und heimste in unserer Ausgabe 03/2009 satte 83 Prozent ein. Die Gründung des Studios erfolgte bereits im Jahr 1993, 2004 fand die Übernahme durch Electronic Arts statt. Neben der **Burnout**-Serie machte sich Criterion auch mit der Spiele-Engine namens Renderware einen Namen. Bei Konsolenzockern sorgte 2006 zudem der Ego-Shooter **Black** mit seinen zerstörbaren Umgebungen für Furore.

Alle bisherigen PC-Spiele von Criterion Games:

1996 – Scorched Planet
1997 – Sub Culture
1998 – Redline Racer
1999 – Trickstyle
2000 – Deep Fighter
2008 – Burnout Paradise



DICKER BROCKEN | Bosskämpfe verlangen nach dem Zusammenspiel der beiden Hauptcharaktere.

SANDIG | Im späteren Spielverlauf besuchen Sie auch eine Wüstenstadt.

WAMPENSAU | Das Charakterdesign ist gewöhnungsbedürftig, aber originell.

The First Templar

Von: Christian Schlütter

Tropico-3-Entwickler Haemimont wagt sich an ein Action-Rollenspiel mit Tempelrittern.

SCREEN-INFO

Alle Bilder auf der linken Seite dieses Artikels wurden uns vom Publisher Kalypso zur Verfügung gestellt. Die Screenshots auf der rechten Seite fertigten wir selbst mithilfe einer frühen Version des Spiels an.

Es war in der Mitte unseres Lebensweges, als ich mich fand in einem dunklen Walde." So beginnt Dante Alighieris Tempelritter-Epos **Inferno**. Auch viele Entwicklerstudios suchen im Wald der Szenarios, Genres und Stile nach neuen Herausforderungen. Ähnlich muss es auch Haemimont ergangen sein. Denn das bulgarische Studio, bislang bekannt für Strategiespiele wie **Grand Ages: Rome** und **Tropico 3**, entwickelt nun ein Action-Rollenspiel im Tempelritter-Szenario. Dessen Name: **The First Templar**.

Die Geschichte spielt im 13. Jahrhundert, einer Zeit des religiösen Aberglaubens und des katholischen Fanatismus, der Inquisition und Hexenjagd. Zu Beginn sind die beiden Hauptakteure noch Tempelritter Roland und sein Meister Albert. Bald wird Albert aber durch die schöne Marie ersetzt. Sie ist eine Edeldame, die der Häresie bezichtigt wurde und nun zusammen mit Roland auf der Flucht ist. Im Lauf der Story soll das Duo eine Verschwörung in den Reihen des Templerorderns aufdecken und schließlich sogar das Geheimnis um den sagenumwobenen Heiligen Gral lüften.

Warum der Spieler immer mit zwei Charakteren unterwegs ist, liegt auf der Hand: Wie viele andere Spiele in letzter Zeit setzt **The First Templar** auf kooperative Spielelemente. Jederzeit kann einer Ihrer Freunde in das Spiel einsteigen und den zweiten Charakter übernehmen. Die beiden Protagonisten sollen sich dabei ergänzen. Während Roland eher für wuchtige Schwertangriffe zuständig ist, setzt Marie Dolche und Akrobatik ein. Die Dame ist zudem unschlagbar bei Schleichangriffen.

Viele Situationen erfordern es, dass Marie und Roland zusammenarbeiten. Der Tempelritter wirft beispielsweise einen Gegner um und die Edeldame gibt dem Bösewicht dann den Rest. Geht einer der beiden Protagonisten zu Boden, kann der zweite Spieler ihn außerdem wiederbeleben.

Hört sich so weit an wie ein Actionspiel, aber nicht wie ein Action-Rollenspiel. Wir durften aber schon eine sehr frühe Alpha-Version von **The First Templar** anspielen und merkten dabei schnell, wo Haemi-

AB IN DEN WALD – EINE BEISPIELMISSION

Anhand einer sehr frühen Alpha-Version konnten wir uns selbst ein Bild von The First Templar machen. Hier sehen Sie Schritt für Schritt eine der ersten Missionen des Action-Rollenspieles.

◀ **ANKUNFT** | Die Tempelritter Roland und Albert sollen in einem dunklen Wald ein Monster töten. Schon bei der Ankunft haben sie ein ungutes Gefühl. Bereits nach der ersten Kurve geraten sie in einen Hinterhalt.

▼ **BEI DEN BAUERN** | Nach dem ersten Kampf erreicht das Heldenduo eine Farm. Die Einwohner sind aber misstrauisch und verängstigt. Zumindest schicken sie Roland und Albert zur Taverne weiter.

▲ **IN DER TAVERNE** | Während die Tempelritter in der Kneipe den Weltuntergangsängsten eines Abergläubigen lauschen, erreicht sie die Nachricht, dass das Monster die Bauern umgebracht hat.

▼ **SPURENSUCHE** | Zurück bei der Farm, finden die Protagonisten nicht nur einen Haufen Leichen, sondern auch Fußspuren, die sich per Knopfdruck nachverfolgen lassen.

◀ **BOSSKAMPF** | Die Spuren führen zum Unterschlupf des Monsters. Die Tempelritter legen sich auf die Lauer und ringen das Ungetüm gemeinsam nieder. Sie müssen aber feststellen, dass das verunstaltete Wesen wohl von einem mysteriösen Hintermann geleitet wird.

▼ **BELOHNUNG** | Wieder in der Taverne, nehmen die Tempelritter den Dank der Dorfbewohner und ein neues Schwert entgegen. Der Weg in den nächsten Level ist frei.

mont Anleihen bei Rollenspielen wie **Risen** macht. In der Mission, die wir anspielen durften, sind Roland und Albert in einem dunklen Wald unterwegs und sollen ein Monster töten (siehe Kasten oben). Die beiden Tempelritter befragen dazu zunächst die misstrauischen Dorfbewohner. Zwar waren die Dialoge bis jetzt noch nicht vertont, die markigen Sprüche der Charaktere kommen aber auch geschrieben schon gut rüber. Das fertige Spiel soll sich laut Haemimont anfühlen wie eine Mischung aus den Filmen **Königreich der Himmel** und **Der blutige Pfad Gottes 2**.

Um die Spur des Monsters aufzunehmen, reicht es aber nicht, nur nach dem Weg zu fragen. Roland und Albert besuchen Tatorte und hocken sich auf Knopfdruck hin, um Fußspuren zu untersuchen. Die Fährte erscheint dann in weißer Farbe auf dem Waldboden und lässt sich so nachverfolgen. **The First Templar** bekommt auf diese Weise auch noch einen kleinen Rätselcharakter. Und wer abseits des Weges sucht, bekommt wie in anderen Rollenspielen auch Nebenaufträge. So werden wir durch lautes Bellen auf einen Bauern aufmerksam, der von wilden Hunden angegriffen wird. Wenn wir dem Mann in Not helfen, bekommen wir dafür Erfahrungspunkte und Zugriff auf eine besondere Kiste.

Solche Truhen finden Sie überall in der Spielwelt, meistens an gut bewachten oder versteckten Plätzen. Einmal geöffnet, schalten sie dem Finder eine neue Fähigkeit frei, die er dann durch Erfahrungspunkte erlernen kann. Manchmal wird Ihr Charakter dadurch stärker, ein anderes Mal erlernt er eine neue Attacke. **The First Templar** setzt nämlich im Kampf auf eine Kombination aus Timing und den richtigen Bewegungen. Per Mausklick attackieren oder blocken Sie. Im späteren Spielverlauf erlernen die Helden dann kompliziertere Schlagkombinationen. Manche dieser Kombos lassen sich zudem noch aufleveln, richten also auf höheren Ausbaustufen zum Beispiel mehr Schaden an.

Haemimont erschafft mit **The First Templar** kein **Diablo**-Action-Rollenspiel samt offener Welt. Das Templer-Abenteuer ist in 20 klar voneinander abgetrennte Levels unterteilt, von denen jeder ungefähr 30 Spielminuten mitbringen soll. Ihre Reise führt Sie dabei vom dunklen Wald über Höhlen und Städte bis in die offene Wüste. Die Umgebungen und Gegner sehen schon in diesem frühen Stadium sehr gut und glaubwürdig aus. Auch die Soundkulisse zeigt gute Ansätze. Im gruseligen Wald ertönen zum Beispiel immer wieder stimmungsvolle Eulenrufe. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Hoppla, was für eine Überraschung! Die Haemimont-Leute aus Bulgarien wagen sich an ein neues Genre. Und es scheint, als komme dabei etwas Ansehnliches heraus. Die Atmosphäre im ersten Level war dicht und mitreißend und die rohen, ungehobelten Tempelritter gefallen mir als Charaktere sehr gut. Außerdem geht das Kampfsystem schon jetzt fein von der Hand und die kleinen Detektiveinlagen lockern das Geschehen auf. Wenn die Entwickler jetzt noch polieren sowie ein Inventarsystem und viele verschiedene Waffen einbauen, kreuzfahre ich mit!

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Haemimont Games
ANBIETER: Kalypso Media
TERMIN: 1. Quartal 2011

RUFZEICHEN | Ist eine Einheit stark angeschlagen, so gerät sie in Panik und zieht sich kurzzeitig zurück.

ABSCHUSS | Jäger sind gegen andere Flugzeuge gut, können Bodenziele aber nicht angreifen.

R.U.S.E.

Von: Christian Schlütter

Wir haben den Einzelspieler-Modus komplett durchgespielt!

SCREEN-INFO

Bis auf das Artwork oben auf dieser Seite haben wir alle Bilder mit einer Vorschau-Version des Spiels selbst angefertigt.

Im Krieg ist die Wahrheit das erste Opfer – ein wahrer Satz, der wahlweise dem griechischen Dichter Aischylos, dem Autor Rudyard Kipling oder dem US-Politiker Hiram Johnson zugeschrieben wird.

Wer auch immer ihn sagte, er gab den Franzosen von Eugen Systems eine Art Initialzündung für ihr neues Echtzeit-Strategiespiel **R.U.S.E.**: Was wäre, wenn Spieler die Fakten auf dem Kommandotisch liegen hätten, jede Bewegung des Gegners sehen, den Weg jeder Einheit verfolgen könnten – und doch nie wüssten, ob sie nun Lüge oder Wahrheit vor Augen haben. Im Pariser Studio konnten wir jetzt zum ersten Mal die Einzelspieler-Kampagne von **R.U.S.E.** ausprobieren, die noch eine weitere Frage in den Gefechtsstand wirft: Was ist, wenn auch die Grenze zwischen Freund und Feind so langsam verschwimmt?

Der Spieler verkörpert in der Story von **R.U.S.E.** den ambitionierten Kommandeur Major Joe Sheridan. Nachdem er auf der Elite-Universität Harvard schon im ersten Jahr versagte, ging er zur US-Armee und machte im Marokko-Feldzug nach dem Motto „Wer wagt, gewinnt" von sich reden. Hier, in Nordafrika, setzt auch die Geschichte des Spiels ein, die Sie in der Folge über Italien, Frankreich, Holland und Belgien bis nach Deutschland, in das Herz des Deutschen Reiches, führt.

In der Kampagne wird Sheridan zunehmend machtgierig, sucht nach immer neuen Herausforderungen und stößt dabei auch seinen Vorgesetzten vor den Kopf. Doch seine Einheit hat noch ein größeres Problem. Denn offen-



BEISPIELMISSION: CHERBOURG

In der zwölften Einzelspieler-Mission sollen wir die französische Hafenstadt Cherbourg einnehmen. Kein leichtes Unterfangen.

LIST EINSETZEN | Wir setzen die List Scheinarmee an der linken Flanke ein. Der Feind zieht seine Verbände dorthin und lässt den Flughafen im Osten unbewacht.

ZANGENBEWEGUNG | Da der zentrale Wald von schwerer Infanterie besetzt ist, bewegen wir unsere Truppen über die linke und rechte Flanke zum Ziel.

INFANTERIEANGRIFF | Unsere Soldaten schleichen durch den Wald und greifen die Luftabwehrstellungen aus dem Hinterhalt an.

PANZEREINSATZ | Die dicken Luftabwehrgeschütze im Südwesten richten gegen einen schnellen Panzervorstoß nichts aus. Weiter vorrücken können die Tanks wegen der Artillerie im Norden aber nicht.

LUFTANGRIFF | Die schwere Artillerie, die unsere Panzer im Westen aufhält, beseitigen wir nach der Zerstörung der Luftabwehr nun endlich mit Jagdbombern.

LUFTHOHEIT | Durch die Scheinarmee-List auf der linken Flanke konnten wir rechts den Feind-Flughafen zerstören. Unsere Flugzeuge bleiben so unbehelligt.

FLÜGELSCHLAG | Gerade bei Luftschlachten geht die Post ab. Übersichtlich bleibt es trotzdem.

ÜBERSICHT | Schön zu sehen: In vier der acht Sektoren der Karte läuft derzeit eine List.

sichtlich gibt es einen Maulwurf in der US-Armee, der immer wieder geheime Einsatzpläne an den Feind verrät …

Anhand einer frühen Version konnten wir bereits die gesamte Kampagne durchspielen. Wir dürfen allerdings nur über vier der Einsätze im Detail berichten. Der Schwierigkeitsgrad ist zu Beginn noch mäßig. **R.U.S.E.** nimmt sich viel Zeit, um Ihnen die einzelnen Mechaniken des Spiels im Detail beizubringen. So zum Beispiel in der Mission „Der Wilde Haufen“. Sheridan soll mit einigen leichten Panzern die Wüstenstadt Sidi Aich erreichen. Auf dem Weg durch ein Tal kommen uns zunächst einige Infanteristen entgegen, dann zwei leichte Panzer, dann ein schwerer Tank. So lernen wir nach und nach, gegen welche Einheiten unsere Mannen bestehen können und gegen welche nicht. Als uns auf einer Straßenkreuzung zwei Panzer vom Typ 4 begegnen, ordert Sheridan seine leichten Tanks zurück und zieht mittlere Lee-Panzer nach. Gleichzeitig erhalten wir ein Sekundärziel. Wir sollen die Mission beenden, ohne auch nur eine der Kriegsmaschinen zu verlieren. Solche Bonusaufgaben finden Sie überall im Spiel. Manchmal sind sie versteckt und werden erst freigeschaltet, wenn Sie zum Beispiel entlegene Bereiche der riesigen Karten einnehmen.

Mit den Lee-Panzern erreicht Sheridan schließlich Sidi Aich. Schön dabei: Obwohl wir uns in einem recht abgeschlossenen Bereich der Karte bewegen, tobt um uns herum der Krieg. Bomber kreisen über dem Gebiet, in einem nahen Tal liefern sich alliierte Einheiten ein Gefecht mit den Nazis. **R.U.S.E.** schafft so das Gefühl, sich inmitten einer großen Schlacht zu bewegen.

Dazu gehört auch, dass Sie so weit herauszoomen können, bis Sie das Einsatzgebiet wie auf einem großen Planungstisch sehen. Sheridans nächste Aufgabe lässt uns dieses Feature ausprobieren. Im benachbarten Sektor befindet sich eine Stellung der Nazis. Per Spionage-Feature sollen wir die dort stationierten Einheiten aufdecken. Solche Spezialaktionen, sogenannte Listen, sind das zentrale Spielelement von **R.U.S.E.**. Denn Sie sehen zwar, wo der Feind Einheiten hat und wohin diese sich bewegen, haben aber keine Ahnung, welche Einheiten genau er Ihnen entgegenwirft.

Das wichtigste Gut im Spiel ist also Information. Während die Spionage-List uns verrät, dass die Nazis im Nachbarsektor Artillerie platziert haben, dienen Listen wie „Scheinarmee“ und „Funkstille“ gerade in Skirmish- und Mehrspieler-Missionen zur Verwirrung des Feindes.

Im Wüstenszenario von Sidi Aich gibt uns die Spionage einen wert-

BEISPIEL-MISSION: BASTOGNE

In der Kampagne von R.U.S.E. herrscht viel Abwechslung. Gerade in der zweiten Hälfte der Story warten immer neue Herausforderungen. Zum Beispiel in Bastogne:

In der belgischen Stadt muss Protagonist Sheridan auf Verstärkung warten, während unaufhörlich deutsche Einheiten gegen die Stadt anrennen. Die fast aussichtslose Lage entwickelt sich zu einem harten Stellungskrieg.

Zu Beginn der Partie bleiben Ihnen wenige Minuten, um die Artillerie- und Luftabwehrgeschütze strategisch günstig um die Stadt herum aufzubauen. Wenn Sie die Stellungen in Wäldern und hinter Hausecken platzieren, erzielen Sie durch Überraschungsangriffe mehr Schaden bei anrückenden Feinden. Zudem müssen Sie mehrmals die Frontlinie weiter zurückverlegen. Gerade der Zeitdruck und die Übermacht der Deutschen machen diese Mission besonders spannend.



LUFTANGRIFF | Schon sehr früh in der Mission greifen die Deutschen Bastogne mit Bombern an. Wir platzieren Luftabwehrstellungen in den Häuserschluchten und holen so die Flieger vom Himmel. Die Geschütze müssen aber gegen Landangriffe verteidigt werden.



TÄUSCHEN UND TARNEN | Die KI setzt eine List ein und will uns Panzer als Infanteristen verkaufen. Wir platzieren einige Soldaten im nahen Wald und überraschen die anrückenden Stahlungetüme. Problem beseitigt.



IM RÜCKEN | Per eingeschobener Sequenz zeigt uns das Programm, dass die Deutschen Fallschirmjäger hinter unseren Verteidigungslinien absetzen. Damit haben wir nicht gerechnet. Schnell schicken wir einige Panzer und Infanteristen gen Süden, um das Hauptquartier zu verteidigen. In letzter Sekunde gelingt es uns, die mittlerweile eingeschlossenen Feinde zu erledigen.

vollen Vorteil. Denn wir wissen: Gegen Artillerie können unserere Panzer wenig ausrichten. Jeder Einheitentyp hat nämlich starke Vor- und Nachteile. Gegen die Stellung der Deutschen zieht Sheridan also Infanterie nach.

R.U.S.E. lebt vom Zusammenspiel der einzelnen Einheiten-Arten. Wer wie in vielen Echtzeit-Strategiespielen der letzten Jahre einfach nur einen Haufen Panzer baut und dem Feind entgegenwirft, ist binnen Minuten vernichtet. Sogar ein einziger Infanterist, mit Bazooka bewaffnet und an einer strategisch günstigen Stelle im Wald versteckt, kann ein ganzes Rudel Tanks ausschalten. Enttarnt ein Aufklärer aber die Stellung des Soldaten, ist dieser mit Bombern oder Artillerie schnell ausgeräuchert.

In der vorliegenden Mission setzen wir unsere Infanterie auf die Artillerie-Stellung an. Die dicken Kanonen sind gegen unsere wendigen Soldaten machtlos, unsere Panzer können nachziehen und die restlichen Feindeinheiten beseitigen.

Wer jetzt aber an das simple Stein-Schere-Papier denkt, irrt. Im weiteren Spielverlauf werden die Szenarien immer komplexer. Sie müssen auf Flankenbewegungen, Luftabwehr, Geländeunebenheiten und befestigte Stellungen achten und werden innerhalb der Missionen immer wieder mit neuen Gegebenheiten konfrontiert. Eingerahmt werden die fordernden und gut designten Levels durch gerenderte Zwischensequenzen. Neue Ereignisse zeigt Ihnen das Programm zudem mit kleinen Einspielern an den Bildschirmrändern an.

Der Einzelspieler-Modus, der insgesamt 23 Missionen umfasst, dürfte aber trotzdem eher ein Übungsterrain werden. Denn seine Stärken spielt **R.U.S.E.** vor allen Dingen in hitzigen Mehrspieler-Gefechten gegen menschliche Gegner oder die KI aus. Mit Deutschland, Frankreich, England, Italien, Russland und den USA stehen sechs Parteien zur Verfügung, die zwar grundsätzlich dieselben Einheitengruppen einsetzen können, sich aber trotzdem stark voneinander unterscheiden. So kann Italien schon sehr schnell Einheiten produzieren, die dafür aber recht schwach sind. Die Engländer hingegen sind für ihre Royal Airforce berühmt.

Egal welche Partei Sie spielen, bei einer Schlacht gegen die Computergegner dürfen Sie sich auf einige Überraschungen gefasst machen. Entwickler Eugen

STUDIOBESUCH BEI EUGEN SYSTEMS

Wir jetteten flugs nach Paris, um uns bei Eugen Systems den Singleplayer-Modus von R.U.S.E. anzusehen – und natürlich das Studio selbst.



BRUDERSCHAFT | Die beiden Brüder Cedric (links) und Alexis (rechts) Le Dressay haben Eugen Systems im Jahr 2000 gegründet und arbeiten auch selbst aktiv an den Spielen mit. Cedric war zuvor Systemingenieur, Alexis Architekt. Das wohl bekannteste Produkt ihres Studios bisher ist das Strategiespiel **Act of War: Direct Action** aus dem Jahr 2005.



GUTE NACHBARSCHAFT | Die Büros von Eugen Systems befinden sich im obersten Stockwerk eines Geschäftshauses im früheren Pariser Rotlichtviertel Montmartre. Mittlerweile haben sich hier viele Künstler und Theater angesiedelt.

TEAMWORK | Mehr als 50 Menschen arbeiten im Studio von Eugen Systems. Für spezielle Aufgaben wie die Erstellung von Rendergrafiken werden kurzzeitig zusätzliche Mitarbeiter eingestellt.

DER OPERATIONS-MODUS

Quasi als Zwischenschritt vom Einzelspieler-Modus zum Multiplayer-Part von R.U.S.E. hat Eugen Systems sogenannte Operationen eingebaut. Das sind kleine Szenarien, in denen Sie vor besondere Herausforderungen gestellt werden. Gleichzeitig spielen Sie in diesen Missionen echte oder fiktive Einsätze des Zweiten Weltkrieges nach. So müssen Sie zum Beispiel in der Operation Seelöwe den deutschen Brückenkopf in der englischen Grafschaft Kent verteidigen. Einige Operationen lassen sich nur kooperativ im Verbund mit anderen Spielern angehen und bringen Ihnen so die Mechaniken des gemeinsamen Kampfes für kommende Mehrspieler-Gefechte bei. Eine kluge Idee!

ZANGENBEWEGUNG IN LIBYEN

In der libyschen Stadt Kyrenaika will die britische 8. Armee 1940 gegen die deutschen Truppen vorrücken. Auf dem Weg dorthin werden die englischen Einheiten aber von zwei Seiten eingekesselt. Sowohl italienische als auch deutsche Verbände rücken in einer Zangenbewegung gegen die Briten vor.

Dieses Szenario bringt Ihnen bei, wie Sie gegen eine Zangenbewegung vorgehen und welchen Ausweg es in solch einer 2:1-Situation gibt. Durch geschickten Einsatz des Terrains und Ihrer Einheiten brechen Sie die Feindverbände auf.





BROCKEN | Der Maginot-Bunker kann sowohl gegen Infanterie als auch gegen Panzer vorgehen.

DIE MAGINOT-LINIE

Frankreich wurde von seinen Verbündeten im Stich gelassen und muss nun ganz alleine gegen die totalitären Staaten Europas ausharren, bis Verstärkung eintrifft – und das mit veraltetem Equipment. Sowohl Deutschland als auch Italien und Russland stürmen in diesem Szenario auf die französische Maginot-Linie zu, die es zu halten gilt.

Wenn sie auch nicht ganz historisch korrekt sein mag, bietet diese Operation doch eine echte Herausforderung für alle Strategen. Mit wenigen Einheiten müssen Sie ein sehr breites Areal verteidigen. Dieses Szenario soll Ihnen beibringen, sich bei Verteidigungssituationen auf das Wesentliche zu konzentrieren. Dicke Maginot-Bunker und in Wäldern platzierte Luftabwehrstellungen helfen bei der Verteidigung.

Systems hat eine erstaunlich gute künstliche Intelligenz erschaffen. Die KI-Kontrahenten setzen Listen gekonnt ein, erkennen Ihre Strategie schnell, stellen sich darauf ein und machen kaum Fehler. Bei unserem Studiobesuch traten wir erstmals gegen die mittlere und schwere KI an und hatten unsere liebe Not, einen Sieg zu erringen. Die Eugen-Mitarbeiter zeigten uns zudem einen eigenen Raum, in dem zahlreiche PCs tagein, tagaus Matches gegeneinander austragen, damit die KI neue Taktiken lernt. Und tatsächlich fühlt es sich nicht so an, als seien die Computergegner einfach unfair schneller oder hätten einfach früher Zugriff auf mehr Einheiten. „Die schwache KI produziert schnell, aber sie macht Fehler, die mittlere KI produziert zwar langsamer, macht dafür aber kaum noch Fehler“, verrieten uns die Entwickler.

Wer sich durch den Einzelspieler-Modus, einige Matches gegen die KI und den knackigen Operations-Modus (siehe Kasten oben) einiges an Erfahrung antrainiert hat, kann sich dann in den Mehrspieler-Modus wagen, der schon seit einer ganzen Weile in der Beta-Phase von tausenden Spielern getestet wird. Das deutsche Publikum ist den Franzosen von Eugen dabei besonders ans Herz gewachsen. „Wir haben sogar mehr Zugriffe aus Deutschland als aus Frankreich. Und wir bekommen von dort auch viel Rückmeldung“, verriet uns Cedric Le Dressay, einer der beiden Firmengründer. Darauf angesprochen, dass **R.U.S.E.** schon jetzt sehr rund aussieht, konnte er sich ein Schmunzeln nicht verkneifen. Man lasse sich, so Le Dressay, bis zum Herbst Zeit, um Balancing, Matchmaking und KI noch weiter zu verbessern. Die Bemühungen zeigen Früchte. Sogar die Electronic Sport League überlegt sich, **R.U.S.E.** als offizielles Turnierspiel ins Programm aufzunehmen. ❑



LE VISAGE | **R.U.S.E.** erzählt seine Geschichte mit hübsch gerenderten Zwischensequenzen.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Endlich führt ein Spiel das Strategie-Genre auf ordentliche Pfade zurück. Als ich **R.U.S.E.** zum ersten Mal in der Beta anspielte, verlor ich ein Match ums andere. Warum? Weil ich über all den Weichspüler-Strategie-Titeln der letzten Jahre eines ganz verlernt hatte: Taktik. Flankenangriffe, Zangenbewegungen, Panikattacken bei angeschlagenen Soldaten, strategischer Rückzug, perfektes Positionieren von Geschützen – all das kennt man nur noch aus grauer Rundenstrategie-Vorzeit. **R.U.S.E.** aber nimmt all diese Dinge und verpackt sie in ein ansprechendes Echtzeit-Strategie-Gerüst. Wunderbar! Besonders überrascht hat mich die sehr gute KI, die sich blitzschnell auf meine Taktik-Änderungen einstellte. Am spartanischen Interface könnte Eugen noch ein wenig feilen und die Story braucht noch ein wenig Verve. Wenn die Franzosen die Zeit bis September aber wirklich noch nutzen, um Balancing, KI und Matchmaking zu verbessern, wird aus **R.U.S.E.** ein Top-Titel für alle Hardcore-Strategen.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Eugen Systems
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 9. September 2010

E3 2010: STARTSEITE

PETRA FRÖHLICH | „Besondere Ereignisse erfordern besondere Maßnahmen! Ergo liefern wir Ihnen einen prallvollen Sonderteil zur E3 2010, der weltgrößten Spielemesse des Jahres. Layout, Messe-Team und Redaktion haben sich einige innovative Elemente ausgedacht, damit Sie als Leser optimal informiert werden. Welche das im einzelnen sind, das lesen Sie in unserer Legende auf dieser Seite. Außerdem finden Sie rechts eine Übersicht aller Spiele und Artikel unseres E3-Specials!“



PRÜFSIEGEL: UNSERE SPEZIELLEN E3-ICONS

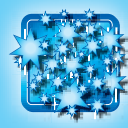
Wie auf jeder Spielemesse sammelten wir auch auf der diesjährigen E3 jede Menge Eindrücke zu den präsentierten Spielen. Dabei haben uns einige Titel besonders überrascht, andere kalt gelassen oder gar enttäuscht. Anhand dieser acht Icons erfassen Sie auf den ersten Blick, welche Besonderheit das jeweilige Spiel mitbringt und was Sie beim Lesen des Artikels erwartet.



Überraschend gut
Ein Titel mit diesem Prädikat hat uns kalt erwischt – im positivsten Sinne. Hier wird mehr geliefert, als man vor der Messe hätte erwarten können.



Klasse Idee
Diesen Button bekommen alle Spiele, die uns mit ihren Innovationen und ihrem Spielwitz überzeugt haben – endlich mal was Neues!



Top-Grafik
Echte optische Leckerbissen gibt es auf jeder Messe zu sehen. Aber nur die grafisch besten Titel bekommen dieses Prädikat.



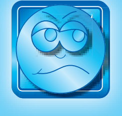
Starke Marke
Von Star Wars bis zur Formel 1 – Spiele mit Lizenzen haben eine große Bürde, aber auch eine große Chance und bekommen diesen Button von uns.



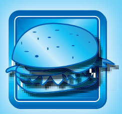
Wurde auch Zeit
Serienfortsetzungen oder verschobene Spiele – mit diesem Button zeigen wir Ihnen, dass hier ein Titel kommt, auf den man lange gewartet hat.



Bewährte Qualität
Bei großen Serien und Namen wissen Sie, was Sie erwartet. Wenn ein Spiel diese Qualität weiter ausbaut, bekommt es dieses Prädikat.



Enttäuschung
Die oft hohen Erwartungen kann nicht jedes Spiel erfüllen. Titel, die hinter den Vorschusslorbeeren zurückbleiben, bekommen diesen Button.



Standardkost
Schon wieder dasselbe Spielprinzip? Dieselbe öde Grafik? Titel, die kaum eigene Impulse in die Branche bringen, kennzeichnen wir so.

KLARTEXT: UNSER SPEZIELLER E3-MEINUNGSKASTEN

Einschätzung
Dieser Teil kommt dem eigentlichen Vorschau-Meinungskasten gleich. Der Redakteur zeigt Ihnen ungeschminkt auf, was er von dem Titel hält und was wir auf der E3 gesehen haben. Außerdem geben wir das Genre, den Hersteller, den Entwickler und das Release-Datum an.

EINSCHÄTZUNG
Name



Niam dunt ipsusti sissim alit prat. Cillummy nulla augi sissim alit prat. Cillummy nulla augait, quatum dit alisit, se modolendre minis erilla corTe tem nibh eraesto et iniam qi sissim alit prat. Cillummy nulla augait, quatum dit alisit, se modolendre minis erilla corTe tem nibh eraesto et iniam qait, quatum dit alisit, se modolendre minis erilla corTe tem nibh ebh eraesto et iniam qait, quatum dit alisit, se modolendre minis erilla corTe tem nibh eraesto et iniam quis alisi.

GENRE: Cillummy
ANBIETER: Cillummy
ENTWICKLER: Cillummy
TERMIN: Cillummy

Messe-Eindruck
Hier erfahren Sie anhand eines kurzen, knackigen Fazits, welchen Eindruck der Redakteur von dem Titel vor Ort auf der E3 hatte.





MESSE-EINDRUCK — SEHR GUT

Niam dunt ipsusti sissim alit prat. Cillummy nulla augi sissim alit prat. Cillummy nulla a Cillummy nulla a

Messe-Wertung
Hier erfahren Sie auf einen Blick, wie stark der Redakteur das Spiel einschätzt – auch im Vergleich zu Genre-Konkurrenten und anderen Messe-Titeln. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein. Von „Überragend“ bis hin zu „Schwach“!

ÜBERRAGEND
SEHR GUT
GUT
OKAY
SCHWACH

DER INHALT UNSERES E3-SPECIALS

SPIELE IN DER MINI-VORSCHAU

E3-SPIELE IM FOKUS



TEMPEL FÜR SPIELER | Das Convention Center zu Los Angeles beherbergte die Stände der E3 2010.

DER KLASSIKER | Auch in diesem Jahr waren die berühmten Messe-Babes wieder zahlreich vertreten.

KLOTZEN STATT KLECKERN | Besonders die großen Publisher protzten mit gigantischen Ständen.

PC Games auf der E3 2010

Von: Thorsten Küchler

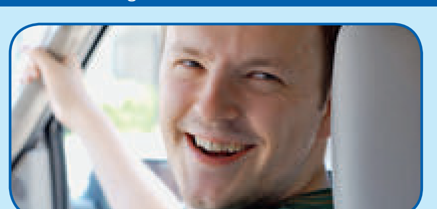
Die E3 2010 war ein echtes Highlight: Laut, spektakulär und voller toller Spiele!

Menschen, Spiele, Sensationen: Die Electronic Entertainment Expo versprühte heuer endlich wieder den Glanz einer internationalen Leitmesse! Überraschende Ankündigungen (**Dungeon Siege 3**), innovative Spielideen (**Portal 2**) und spektakuläre Pressekonferenzen: Unser erfahrenes Messe-Team (siehe auch Kasten unten) war zu Recht hellauf begeistert. Dabei kristallisierten sich während der vier Messetage einige klare Trends heraus: Das Spielen in 3D dürfte mittelfristig zur Normalität werden, jedes Action-Spiel braucht einen Koop-Modus und Multiformat-Titel befinden sich weiterhin auf dem internationalen Vormarsch.

Auf den folgenden Seiten liefern wir Ihnen sämtliche wichtigen Infos zur E3 2010: die besten Spiele aller relevanten Genres (ab Seite 41), einen Blick auf die Geschehnisse im Konsolensektor (Seite 48) sowie eine Terminliste der wichtigsten E3-Spiele (Seite 49). Den absoluten Top-Titeln der Messe widmen wir indes große Vorschau-Artikel. Aber damit genug der einleitenden Worte: Los geht's mit unserem E3-Special, viel Spaß! ❑

LIVE AUS LOS ANGELES: DIE TOPS UND FLOPS UNSERES MESSE-TEAMS

Sebastian Stange



MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Ich habe es echt nicht erwartet, aber **The Force Unleashed 2** macht einen einfach runden, spaßigen und herrlich nerdigen Eindruck. **Star Wars**-Fans werden es lieben!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Brink wird schon wieder verschoben. Ursprünglich sollte es ja letztes Jahr erscheinen. Nun wird es nicht einmal 2010 kommen!

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Pirates of the Caribbean! Das Teil hatte ich null auf dem Radar. Doch das Piratenabenteuer sieht toll aus und spielt sich gut!

Wolfgang Fischer

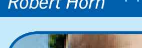


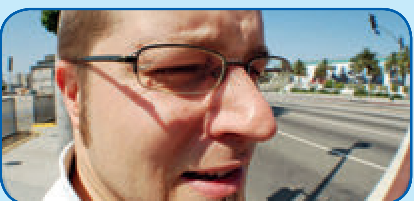
MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
The Witcher 2: Klasse Grafik, atmosphärische Präsentation, so muss ein aktuelles Rollenspiel aussehen. Das lässt sogar **Dragon Age: Origins** richtig alt aussehen!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Ganz ehrlich: Wer braucht bei **Assassin's Creed: Brotherhood** einen Mehrspieler-Modus? Ubisoft sollte lieber einen echten, spielerisch packenden dritten Teil veröffentlichen.

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Homefront: Das wird ein erstklassiger Shooter!

Robert Horn





MEIN HIGHLIGHT DER MESSE:
Portal 2: Zwar war die Präsentation nicht gerade ausführlich, doch der Humor, die Kreativität und diese besondere Portal-Atmosphäre haben jeden Zuschauer gepackt. Einfach super!

MEINE GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Kein Spiel, dafür der EA-Stand: Was nützt ein tolles Line-up, wenn man die Spiele nicht zu sehen bekommt?

MEINE MESSE-ÜBERRASCHUNG:
Die Ankündigung des neuen **Warhammer 40K**-MMOs. Da habe ich mich schon lange drauf gefreut!



THORSTEN KÜCHLER | Ganz klar: Action-Spiele dominierten die Messe. Allerdings muss ich sagen, dass der Ideenreichtum nicht gerade überwältigend war. Also Entwickler, traut euch!

Medal of Honor



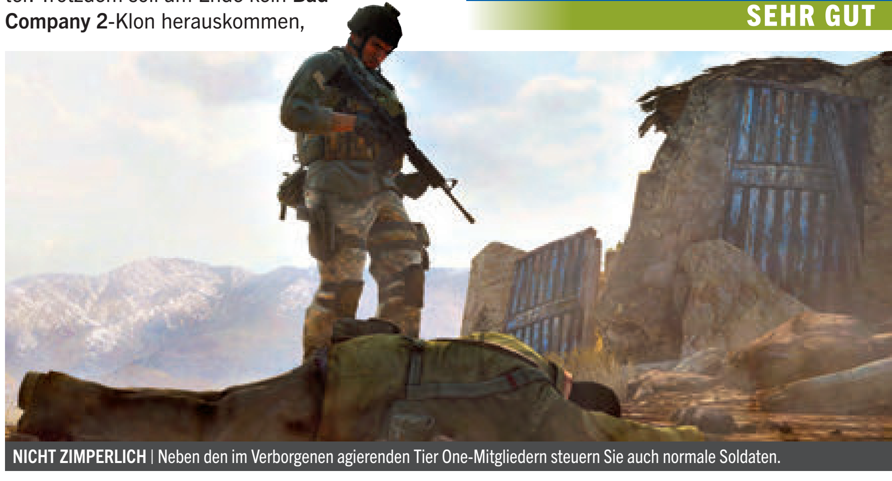

Dass EA die **Medal of Honor**-Reihe in die Neuzeit verlegt, ist soweit bekannt. Auch, dass Sie darin sowohl als normaler Soldat, als auch als Mitglied einer Spezialeinheit in Afghanistan unterwegs sind. Auf der E3 enthüllte der Publisher endlich den Mehrspielerpart, der von **Battlefield**-Erfinder Dice entwickelt wird. Der erinnert natürlich stark an das ebenfalls von Dice entwickelte **Battlefield: Bad Company 2**, immerhin nutzen die Schweden abermals die Frostbite-Engine, es gibt ein Erfahrungspunktesystem und so weiter. Trotzdem soll am Ende kein **Bad Company 2**-Klon herauskommen, wie Produzent Gordon van Dyke versichert. Seit dem 21. Juni dürfen sich Vorbesteller des Spiels anhand der Mehrspieler-Beta selbst ein Bild davon machen. ❑

ENTWICKLER: Electronic Arts **TERMIN:** 15.Oktober 2010

MESSE-EINDRUCK

Wir hätten zwar gern selbst gespielt, aber das Gezeigte macht Lust auf mehr.

SEHR GUT



NICHT ZIMPERLICH | Neben den im Verborgenen agierenden Tier One-Mitgliedern steuern Sie auch normale Soldaten.

Mafia 2




Endlich durften wir selbst Hand an 2K Czechs Gangster-Epos **Mafia 2** legen. In der Demo-Mission, die man bereits aus einem Trailer kennt, machen sich Vito und seine Kumpel auf, einen Unruhestifter aus dem Weg zu räumen. Dafür verschanzen wir uns erst in einem Gebäude gegenüber einer Fabrik – unserem Zielort. Vom Fenster aus nehmen wir den Wagen der Zielperson mit einem schweren MG unter Beschuss, es knallt und kracht überall, bis sich die Karre schließlich in einem Feuerball von der Bildfläche verabschiedet. Unser Opfer flüchtet jedoch in die das Fabrikgebäude, wo wir es schließlich nach einem Feuergefecht stellen. Unseren Besuch überlebt der beleibte Kerl nicht, sein Ableben inszenieren die Entwickler drastisch. Danach flüchten wir aus der brennenden Halle, hängen die Cops ab und beenden die Mission erfolgreich. Mehr durften wir leider auch nicht spielen, freuen uns deshalb auf Ende August. **Mafia 2** wird großartig. ❑

ENTWICKLER: 2K Czech **TERMIN:** 27. August 2010



MESSE-EINDRUCK

Auch wenn wir die Mission schon kannten, machte sie erneut unglaublich viel Spaß.

SEHR GUT



BRENZLIG | Mit einem derartig beschädigten Wagen fällt es schwer, der clever agierenden Polizei zu entkommen.

ACTION-HITS DER E3

1. **Crysis 2** – Vorschau auf Seite 50
2. **Rage** – Siehe Seite 42
3. **Mafia 2** – Siehe links unten
4. **Call of Duty: Black Ops** – Siehe Seite 42
5. **Assassin‘s Creed: Brotherhood** – Siehe Seite 42
6. **Portal 2** – Vorschau auf Seite 66
7. **Medal of Honor** – Siehe links
8. **Star Wars: The Force Unleashed 2** – Vorschau auf Seite 72
9. **Dead Space 2**
10. **Metal Gear Solid: Rising** – Siehe Seite 43
11. **Homefront** – Vorschau auf Seite 58
12. **Red Faction: Armageddon** – Vorschau auf Seite 68
13. **Ghost Recon: Future Soldier**
14. **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**
15. **Spec Ops** – Vorschau auf Seite 70
16. **True Crime: Hong Kong**
17. **Tron: Evolution**
18. **HDR: Der Krieg im Norden** – Siehe Seite 43
19. **Bulletstorm**
20. **Brink**
21. **Kane & Lynch 2: Dog Days**
22. **F.E.A.R. 3**
23. **H.A.W.X. 2**

ACTIONSPIELE

Call of Duty: Black Ops




Auch Teil 7 der traditionsreichen Ego-Shooter-Reihe war auf der diesjährigen E3 ein wichtiges Thema, wurde allerdings nur hinter verschlossenen Türen und bei der Microsoft-Pressekonferenz gezeigt. Wichtigste Neuerung: Die Treyarch-Entwickler lassen den Spieler erstmals auch einen Kampf-Helikopter steuern. Zu sehen gab's unter anderem eine Mission namens „Payback" im Dschungel von Laos, bei dem sich der Protagonist und ein weiterer Soldat nach einem explosiven Schusswechsel einen russischen Hind unter den Nagel reißen. Daraufhin fliegen sie grünes Flusstal entlang und heizen der südostasiatischen Armee ordentlich ein. Der Spieler wird hierbei nicht nur das Fluggerät selbst steuern, sondern nebenbei auch noch die Waffensysteme bedienen können. Mit Bord-MG und Raketen jagen Sie Brücken, Aussichtstürme und Bunker hoch, versenken Kanonenboote und beharken sich nebenbei noch mit feindlichen Hubschraubern. Nettes Detail: Durch das Gedrückthalten der zweiten Feuertaste können Sie einen ganzen Raketenhagel auf gegnerische Einheiten loslassen. Feindliche Flugabwehrraketen lassen sich dagegen mit etwas Geschick per MG-Feuer aus der Luft schießen. Bei der Präsentation betonte Josh Olin, Community Manager von Treyarch, ausdrücklich, dass die Steuerung simpel und intuitiv sei und man hier keinen Simulationsanspruch hege. Weitaus bedeckter hielt er sich im Bezug auf die Frage, ob die Hubschrauber auch im Mehrspieler-Modus zur Verfügung stehen werden. O-Ton Olin: „Es wird im Multiplayer-Modus eine Vehikelkomponente geben, die anders ist als alles, was wir bisher in diesem Bereich gemacht haben. Damit wird wirklich niemand rechnen." Große Worte – wir sind gespannt! ❑

ENTWICKLER: Treyarch **TERMIN:** 09. November 2010



FIRESTARTER | An Bord eines geklauten Kampfhubschraubers entfachen Sie im Dschungel von Laos ein wahres Feuerwerk.



MESSE-EINDRUCK

Auch ohne das Zutun von Infinity Ward ein höchst vielversprechender **CoD**-Vertreter.

SEHR GUT

Rage



HANDARBEIT | Das Gesicht sieht erstaunlich realistisch aus, die Finger wirken hingegen kantig.

Der nächste Ego-Shooter aus dem Hause id Software (**Doom 3**) wird – wie von den Texanern gewöhnt – eine Grafikbombe. Die auf der E3 gezeigten Levels strotzten nur so vor Details. Im ersten Areal sieht sich der Spieler in der Kanalisation eines Ortes namens Wellspring um. Dort haust der sogenannte „Ghost Clan", eine Bande, die die Bevölkerung von Wellspring terrorisiert. Es gibt mehrere solcher Clans in **Rage**, sie unterscheiden sich durch ihre Optik, Waffen, Taktiken aber auch Animationen. Uns beeindruckten vor allem die Kämpfe: Während die Angreifer wieselflink durch den Level huschten, verteidigte sich der Spieler nicht nur mit Waffen, sondern auch mit speziellen Gadgets, etwa mit ferngesteuerten mit C4 vollgeladenen Modellautos oder mit eigenständig agierenden Geschützspinnen. Der zweite und der dritte Level zeigten eine Fabrik sowie eine verlassene Großstadt mit eingestürzten Wolkenkratzern. Ein gutes Zeichen dafür, dass id sein Wort hält und **Rage** – im Gegensatz zu seinen früheren Ego-Shootern – nicht nur in engen Innen-Levels, sondern auch in größeren Außenarealen spielen lässt. ❑

ENTWICKLER: id Software **TERMIN:** 2011



MESSE-EINDRUCK

Non-Stop-Action, fantastische Grafik und mehr Handlung als in ids vorherigen Baller-Orgien.

ÜBERRAGEND

Assassin's Creed: Brotherhood



Ubisoft zeigte auf der E3 beeindruckende Spielszenen aus der nächsten Fortsetzung seiner **Assassin's Creed**-Reihe. Der Einzelspieler-Modus in **Brotherhood** beginnt mit einer spektakulär inszenierten Belagerung von Monteriggioni, jener Stadt, die Sie in der Rolle von Ezio Auditore in **Assassin's Creed 2** mühsam wieder aufgebaut haben. Zu Beginn von **Brotherhood** fliegen Ezio die Kanonenkugeln um die Ohren und er kämpft sich gewohnt akrobatisch auf die Stadtmauer vor, um mit einer Kanone die Geschütze und Belagerungstürme der Angreifer ins Visier zu nehmen. In **Assassin's Creed: Brotherhood** halten somit Schusswaffen endgültig Einzug in die Serie. In den auf der E3 gezeigten Spielszenen war auch zu sehen, dass Ezios Onkel Mario sein Leben lassen muss. Als Anführer der Assassinen gründet Ezio deswegen eine Bruderschaft, mit deren Hilfe er in Rom kurzen Prozess mit deren Feinden machen will. Die Entwickler versprachen, dass das Gameplay in den Kämpfen deutlich schneller wird. Dazu tragen in erster Linie neue Attacken bei. Unter anderem können Sie diesmal sogar schwere Äxte nach Gegnern werfen. Sehr interessant sahen auch die gezeigten Spielszenen aus dem brandneuen Mehrspielermodus aus. Jeder Spieler hat darin die Möglichkeit, in die Rolle eines Assassinen zu schlüpfen und bekommt eine Zielperson zugewiesen. Gleichzeitig wird jeder Spieler aber auch selbst zum Ziel und muss sich vor anderen Attentätern in Acht nehmen. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft **TERMIN:** 18. November 2010



FEUER FREI | Im zweiten Teil durfte erstmals mit Schusswaffen geballert werden, in **Brotherhood** wird noch mehr Pulver verschossen. Ezio hat nun sogar eine Pistole im Ärmel versteckt.



MESSE-EINDRUCK

Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus wirkt **Brotherhood** vielversprechend.

SEHR GUT

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden




Eine ganz neue Seite der Tolkien-Bücher will **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden** beleuchten. In diesem Actionspiel soll es brutaler zugehen als in allen **Herr der Ringe**-Spielen zuvor. Bis zu drei Spieler finden sich im Online-Koop-Modus zusammen und durchstreifen 12 Gebiete, von denen nur drei bis jetzt in den Filmen zu sehen waren. Zusammenspiel soll dabei von höchster Wichtigkeit sein, um gegen die Feinde zu bestehen. Ihren Charakter können Sie als Elf, Mensch oder Zwerg erstellen und im Laufe des Spiels immer weiter ausbauen. Für gewonnene Schlachten gibt als Belohnung neue Ausrüstung oder Fähigkeiten. Die Kämpfe an sich enden meist mit reichlich blutigen Finishing Moves, die der USK überhaupt nicht gefallen dürften. ❑

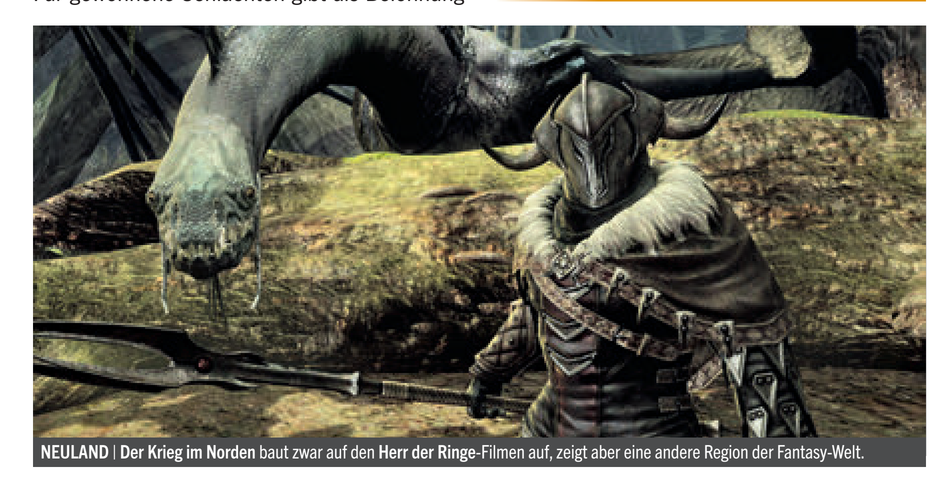
ENTWICKLER: Snowblind **TERMIN:** 2011



MESSE-EINDRUCK

Weder Gameplay, noch Grafik oder der Ruf des Entwicklerstudios stimmen bis jetzt euphorisch.

OKAY



NEULAND | **Der Krieg im Norden** baut zwar auf den **Herr der Ringe**-Filmen auf, zeigt aber eine andere Region der Fantasy-Welt.

Metal Gear Solid: Rising

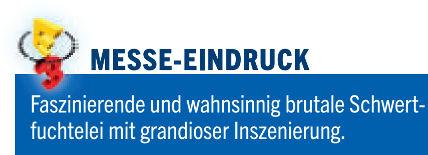


Auf der E3 2009 war es eine der dicksten Sensationen: **Metal Gear Solid: Rising** erscheint nicht nur für Konsole, sondern auch für den PC. In diesem Jahr nun präsentierte Hideo Kojima, der Entwicklerguru von Konami, erstmals echte Spielszenen aus seinem neuesten Werk – und die waren alles andere als zimperlich. Denn: Das Spielprinzip von **Metal Gear Solid: Rising** dreht sich vorwiegend um die „Cut“-Künste des Protagonisten Raiden. Der blondmähnige Held schneidet sich mit seiner scharfen Klinge durch jeden anstürmenden Gegner. Dabei fliegen Körperteile herum, wie man es sonst nur aus Horrorfilmen gewohnt ist. Das Sadistische daran: Es gibt eine Art Zeitlupen-Zielfunktion, in der Sie mittels eines Laserbalkens exakt austarieren können, welche Teile des Gegners Raiden in welchem Winkel absäbeln soll. Nichtsdestotrotz sind wir uns sicher, dass Kojimas Action-Spektakel keine sinnfreie Gewaltorgie wird: Laut den Entwicklern gibt es noch eine ganze Menge anderer Kernelemente, man wolle sich deren Enthüllung aber für einen späteren Zeitpunkt aufheben. Zum Schluss noch einige Infos für alle Kenner der Serie: Raiden hat mit dem ungeliebten Schwächling, den er einst in **Metal Gear Solid 2** gab, nichts mehr zu tun. Vielmehr erleben Sie seine Verwandlung zum mächtigen Cyborg aus dem vierten Teil der Reihe. ❑

ENTWICKLER: Kojima Productions **TERMIN:** 2011



GLÜHENDER FECHTER | Raiden begutachtet die Wirbelsäule eines soeben mittels Schwertstreich erledigten Roboters.



MESSE-EINDRUCK

Faszinierende und wahnsinnig brutale Schwertfuchtelei mit grandioser Inszenierung.

SEHR GUT

VERMISST

Auf der E3 2010 gab es wenige Neuankündigungen, die für PC-Spieler relevant gewesen wären. Welche Titel wir schmerzlich vermisst haben, verraten wir Ihnen in dieser Randspalte.

Batman Arkham Asylum 2

Obwohl es bereits einen Teaser-Trailer zum Nachfolger des Überraschungshits von 2009 gibt, hielten sich die Entwickler bedeckt. Leider, denn eigentlich müssten sie bereits etwas Vorzeigbares in petto haben. Vielleicht überraschen sie uns aber auf der Gamescom.

Half-Life 3

Alle Welt hoffte auf eine Ankündigung seitens Valve. Doch stattdessen enthüllte Valve-Boss Gabe Newell nur, dass **Portal 2** auch für die Playstation 3 erscheinen werde. Sonst gab es keine Neuigkeiten von den Jungs aus Seattle.

Max Payne 3

Der Sturm der Entrüstung war wohl zu groß: Anfang Juni erst verschob Rockstar Games die Wiederkehr des gebeutelten Zeitlupen-Polizisten erneut. Zu sehen gab es auf der E3 entsprechend nichts. Scheinbar haben die Entwickler das kritisierte Design gänzlich über Bord geworfen. Wir sind gepannt.

The Elder Scrolls 5

Fallout: New Vegas wird von Obsidian entwickelt, da hätte Bethesda eigentlich Zeit, sich seiner anderen großen Marke zu widmen. Ob sie das nicht heimlich machen, weiß niemand, doch wir hatten auf eine Enthüllung auf der E3 gehofft.

Mass Effect 3

Wenn es nach der Regel geht, müsste **Mass Effect 3** im Ende 2011/Anfang 2012 erscheinen, etwa zwei Jahre nach seinem Vorgänger. EA und Bioware äußern sich bisher nicht, über den Stand der Entwicklung, sicher ist sie aber. Hoffende Fans gingen auf dieser E3 jedoch leider leer aus.

Dragon Age 2

Gerüchteweise soll die Fortsetzung des erwachsenen Rollenspiels von Bioware bereits im Februar 2011 erscheinen. Doch gesehen hat von diesem noch niemand etwas. Da es nun auch auf der E3 nicht gezeigt wurde, scheint das Gerücht wohl wirklich nur ein Gerücht zu sein …

Thief 4

Die Ankündigung liegt bereits mehr als ein Jahr zurück, somit war zu erwarten, dass die Entwickler von Eidos Montreal auf der E3 endlich die Katze aus dem Sack lassen und die Fortsetzung der Schleich-Reihe präsentieren. Auch hier ist aber noch warten angesagt.

ROLLENSPIELE

FELIX SCHÜTZ I Im RPG-Bereich gab's praktisch keine Neuankündigungen für den PC. Trotzdem sind eine Menge Top-Spiele in der Entwicklung – von **Star Wars** bis **Deus Ex** ist Großes zu erwarten!

Warhammer 40.000: Dark Millennium






Auf der E3 stellten Publisher THQ und Entwickler Vigil Games (bekannt durch das Action-Adventure **Darksiders**) **Warhammer 40.000: Dark Millennium** vor. Allerdings: Außer ein paar Screenshots und einem Trailer war vom Spiel selbst nicht viel zu sehen. Dafür warfen die Hersteller mit jeder Menge Superlativen um sich. Die MMORPG-Community werde, so THQ, nach **Dark Millennium** nie wieder dieselbe sein. Außerdem wolle man Blizzards **World of Warcraft** einen gehörigen Weckruf verpassen. Das MMO spielt im 41. Jahrhundert, in dem die Menschen von Aliens, Dämonen und Ketzern angegriffen werden. Welche Rassen Sie dabei spielen dürfen, gab Vigil auf der E3 nicht bekannt. Grafisch jedenfalls kann **Dark Millennium** schon jetzt überzeugen. ❑

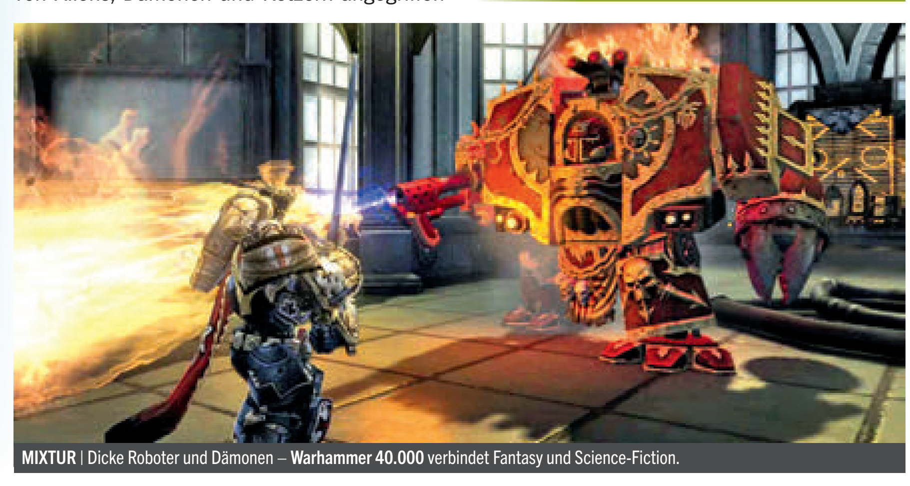
ENTWICKLER: Vigil Games **TERMIN:** Unbekannt



MESSE-EINDRUCK

Dark Millennium sieht bereits toll aus und hat eine starke Lizenz im Rücken. Wir sind gespannt!

SEHR GUT



MIXTUR | Dicke Roboter und Dämonen – **Warhammer 40.000** verbindet Fantasy und Science-Fiction.

RPG-HITS DER E3

1. **The Witcher 2: Assassins of Kings**
2. **Deus Ex 3** – Vorschau auf Seite 60
3. **Dungeon Siege 3** – Vorschau auf Seite 64
4. **Star Wars: The Old Republic** – Vorschau auf Seite 54
5. **Fallout: New Vegas** – Siehe links unten
6. **Pirates of the Carribean: A. d. V.** – Meldung auf Seite 15
7. **Final Fantasy 14** – Siehe unten
8. **Fable 3** – Meldung auf Seite 13
9. **Warhammer 40K: Dark Millennium** – Siehe links
10. **Arcania: Gothic 4**

Fallout: New Vegas



In der Präsentation des neuen **Fallout**-Titels stand Las Vegas im Fokus, wo gezeigt wurde, wie der Held in den Kasinos seine Credits verzocken kann. Dann ging es in die Wüste, wo wir Soldaten der NCR helfen oder gegen sie arbeiten konnten. Hier kam dann, wenn wir die Jungs unterstützten, auch erstmals das Befehlsmenü zum Einsatz. Über dieses konnten wir zum Beispiel unserem Begleiter mitteilen, welche Wumme er nutzen soll. Obsidian scheint seinen Job insgesamt gut zu machen, **Fallout: New Vegas** sah in der Version erfreulich rund aus. Doch es gibt noch weitere Neuigkeiten rund um **Fallout**: Das Online-Rollenspiel **Fallout Online** scheint nach langem Streit zwischen Bethesda und Interplay Formen anzunehmen, denn die Entwickler rufen zur Anmeldung für den Beta-Test auf! ❑

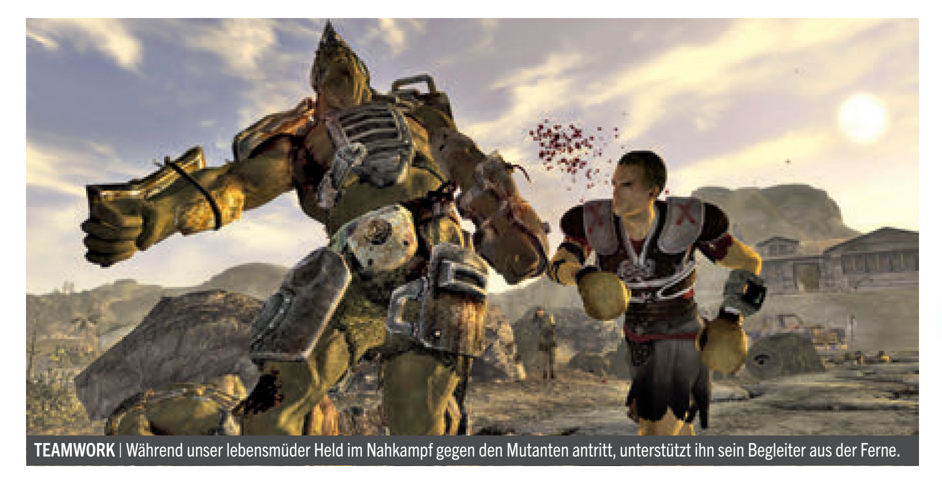
ENTWICKLER: Obsidian **TERMIN:** 22. Oktober 2010



MESSE-EINDRUCK

New Vegas greift die ersten beiden **Fallout**-Spiele auf und macht bisher einen runden Eindruck.

SEHR GUT



TEAMWORK | Während unser lebensmüder Held im Nahkampf gegen den Mutanten antritt, unterstützt ihn sein Begleiter aus der Ferne.

Final Fantasy 14



Mit dem von Fans gescholtenen 13. Teil hat dieses neue Online-Rollenspiel so gut wie gar nichts gemein. Die Grafik überzeugt schon jetzt, auch wenn der eigenwillige Japano-Stil sicher nicht jedem gefällt. **FF 14** wird auch als 3D-Version bereitstehen. In einem zehnstufigen Prozess erstellen Sie einen Charakter und dürfen dabei aus fünf Rassen, vier Klassen und fünf Unterklassen auswählen. In einer knapp 20-minütigen Partie durften wir als MMO-Tank in einer Gruppe Riesenkrabben ausschalten. Das Ganze spielt sich sehr gut, nur die Menüs wirken bis jetzt noch etwas umständlich. ❑

ENTWICKLER: Square Enix **TERMIN:** 2010



BUNT | **Final Fantasy 14** setzt auf grelle Effekte.



MESSE-EINDRUCK

Der ungewöhnliche Stil steht flüssigem Gameplay und toller Charaktererstellung gegenüber.

GUT



CHRISTIAN SCHLÜTTER | Strategen wurden auf der E3 kaum bedient. Anscheinend wagen sich im Schatten von **R.U.S.E.** und **Starcraft 2** kaum Publisher an mein Lieblingsgenre.

Civilization 5



Ausgehungerte Möchtegern-Imperialisten werden sich sicherlich wie Geier auf Sid Meiers neues Strategiespiel stürzen. **Civilization 5** bleibt dem Geist der Serie treu. Sie leiten eine von 18 Nationen und führen diese von der Steinzeit bis in das Raumfahrt-Zeitalter. Für den fünften Teil hat Firaxis noch ein wenig an der Grafikschraube gedreht und Detailverbesserungen vorgenommen. So dürfen Sie nun Langstrecken-Bombardierungen des Feindes vornehmen, müssen sich aber natürlich auch auf ähnliche Gegenschläge einstellen. Auch die Diplomatie mit glaubwürdig agierenden KI-Führern soll noch interessanter werden. Mit einem Community-Hub will Firaxis zudem Social-Media-Funktionen einfügen. So können Sie Szenarien austauschen und mit Ihren Punkteständen angeben. ❑

ENTWICKLER: Firaxis Games **TERMIN:** Herbst 2010



MESSE-EINDRUCK

Vernünftige Weiterentwicklung einer großen Marke. Da kann Firaxis nichts falsch machen.

SEHR GUT



BOMBIG | Mit Langstreckenangriffen setzen Sie Ihre Gegner jetzt unter Druck. Natürlich können Sie aber auch friedlich vorgehen.

Project Dust

Versteckt in der Ubisoft-Pressekonferenz fiel uns dieses Kleinod auf. Unter dem Codenamen **Project Dust** entwickelt ein konzerneigenes Studio derzeit ein Spiel, das der geistige Nachfolger der **Populous**-Reihe werden soll. Ein erster Teaser-Trailer verrät grob, worum es geht: Als gottgleiches Wesen können Sie die Umwelt und die Geografie eines Planeten verändern und müssen ein Volk von Naturgläubigen vor den immer stärker werdenden Umweltkatastrophen in Sicherheit bringen. Neben der jetzt schon wunderschönen Grafik macht uns besonders der Umstand neugierig, dass Eric Chahi an **Project Dust** mitarbeitet. Der Entwickler war in den 1990er-Jahren für künstlerische Spiele wie **Heart of Darkness** und **Another World** verantwortlich, hatte sich in den letzten Jahren aber aus der Spielebranche zurückgezogen. **Project Dust** soll im Frühling 2011 als Download-Titel für PlayStation 3, Xbox 360 und den PC erscheinen. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft **TERMIN:** Frühling 2011



MESSE-EINDRUCK

Jetzt schon wunderschönes und ambitioniertes Projekt. Macht Lust auf mehr!

GUT



NATURBURSCHEN | Die Völker in **Project Dust** glauben an die Macht des Planeten, werden aber auch ständig davon bedroht.

STRATEGIE-HITS DER E3

1 **Shogun 2: Total War** – Vorschau auf Seite 56
2 **Starcraft 2: Wings of Liberty** – Vorschau auf Seite 78
3 **Civilization 5** – Siehe links
4 **R.U.S.E.** – Vorschau auf Seite 34
5 **Project Dust** – Siehe links unten
6 **End of Nations**
7 **Company of Heroes Online** – Meldung auf Seite 14
8 **Kings and Castles** – Siehe unten

Kings and Castles



Seit Wochen veröffentlicht Chris Taylor auf dem Blog zu **Kings and Castles** teils reichlich alberne Videos zum Entstehungsprozess des neuen Strategiespiels. Im Rahmen der E3 gab es jetzt ein erstes Gameplay-Video zum Titel zu sehen, das die Vorfreude auf Taylors neues Projekt doch reichlich schmälert. Zu sehen sind zwei mittelalterlich anmutende Parteien, die auf einer Brücke aufeinander eindreschen. Schließlich kommt ein Drache und zerstört den Übergang. Die Grafik ist altbacken, die Animationen der Einheiten sehen aus wie aus dem Jahr 2003 und das Gesamtpaket wirkt bis jetzt reichlich uninspiriert. So weit eine echte Enttäuschung! Hoffentlich kann Chris Taylor da noch mehr liefern und das Ruder herumreißen! ❑



ENTWICKLER: Gas Powered Games **TERMIN:** 2011



REITER | **Kings and Castles** setzt auf ein Ritterszenario.



MESSE-EINDRUCK

Ziemlich hässlicher und bis jetzt langweiliger Einheitsbrei. Da muss Taylor noch dran feilen!

SCHWACH

SPORTSPIELE

SEBASTIAN WEBER | Um die Sport- und die dazugehörigen Rennspiele war es auf der E3 2010 eher ruhig. Doch immerhin dürfen wir uns über das neue **NfS** von Criterion freuen – klasse Spiel!

FIFA 11




Es gibt gute Nachrichten für alle fußballbegeisterten PC-Zocker. Die Gerüchte, dass Hersteller Electronic Arts in Zukunft kein vollwertiges **FIFA**-Spiel mehr auf dem PC veröffentlicht, sondern sich nur noch auf das Browserspiel **FIFA Online** konzentriert, haben sich als falsch erwiesen. **FIFA 11** kommt sehr wohl für den PC. Ob die PC-Version in diesem Jahr in puncto Spielbarkeit und Grafik erneut nicht mit den Konsolen-Fassungen mithalten kann, können wir Ihnen noch nicht sagen. EA zeigte unserem Berichterstatter die PC-Fassung auf der E3 nämlich nicht. Wir lüften das Geheimnis um die PC-Variante aber definitiv in unserer nächsten Ausgabe. Anfang Juli besuchen wir nämlich EA in seiner Kölner Niederlassung und lassen uns die PC-Version ausführlich zeigen. ❑

ENTWICKLER: EA Sports **TERMIN:** Herbst 2010



MESSE-EINDRUCK

Die Konsolen-Fassung überzeugt bereits. Wegen der PC-Fassung sind wir aber noch skeptisch.

GUT



FALSCHE VERSION | Bilder aus der PC-Version gibt es leider noch nicht. Die Konsolen-Fassung sieht dafür erneut sehr gut aus.

SPORT-HITS DER E3

1. **Need for Speed: Hot Pursuit** – Vorschau auf Seite 26
2. **Driver: San Francisco** – Vorschau auf Seite 74
3. **FIFA 11** – Siehe links
4. **Pro Evolution Soccer 2011** – Vorschau auf Seite 82
5. **Test Drive Unlimited 2** – Siehe links unten
6. **F1 2010** – Siehe unten
7. **Need for Speed World**
8. **Shaun White Skateboarding**
9. **NBA 2K11**
10. **TNT Racers**

Test Drive Unlimited 2



Die Präsentation von **Test Drive Unlimited 2** konzentrierte sich natürlich erst einmal wieder auf die Punkte, die schon den Vorgänger ausmachten: tolle Flitzer begutachten und kaufen – in unserem Fall einen Aston Martin –, sich eine Villa anschauen und so weiter. Die Detailfülle der virtuellen Insel Ibiza sowie der Wagen beeindruckten wieder. Jedoch störte es immer noch, dass sich das Schadenssystem der Boliden auf leichte äußerliche Beschädigungen beschränkt, etwa Kratzer. Dafür zeigte Entwickler Eden Games nun erstmals, wie eine Koop-Mission aussehen kann, die Sie mit Ihren Freunden erledigen. Der gezeigte Spielmodus hieß „Follow the Leader". Darin wird ein Fahrer zum Anführer der Gruppe auserkoren, nur er kennt das Ziel der Ausfahrt. Auf der Strecke sind dann Wegpunkte, die Sie passieren müssen. Sobald einer hinter Ihnen liegt, wechselt das Spiel den Anführer, sodass Absprachen nötig sind, um ans Ziel zu kommen. Klingt spannend. ❑

ENTWICKLER: Eden Games **TERMIN:** 22. September 2010



MESSE-EINDRUCK

Ein Spiel, das alleine wohl wenig Spaß macht, mit Freunden aber sicher zum Dauerbrenner wird.

GUT



DETAILREICH | Eden Games arbeitet mit den Herstellern der Karossen zusammen. Entsprechend realistisch wirken die Karren.

F1 2010




In den letzten Monaten war es still um das offizielle Spiel zur Formel 1 geworden. Böse Zungen gingen davon aus, dass die Entwicklung eingestellt werden könnte, nachdem der Hersteller Codemasters finanziell ins Straucheln geraten war. Auf der E3 gab es aber jede Menge Screenshots und Videos zu begutachten, die Neues zeigten. Unter anderem haben nun die Rennwagen der aktuellen Saison ihren Weg ins Spiel gefunden. Besonders beeindruckt waren wir vom dynamischen Wettersystem. Während der Rennen soll sich das Regenwasser physikalisch korrekt auf der Strecke verteilen, wenn Sie mit einem Formel-1-Flitzer durch Pfützen brettern. ❑

ENTWICKLER: Codemasters **TERMIN:** September 2010



REGENRENNEN | Das Wettersystem in **F1 2010** wird grandios.



MESSE-EINDRUCK

F1 2010 könnte in der Tat das beste Formel-1-Rennspiel aller Zeiten werden.

SEHR GUT

KONSOLEN: DIE TRENDS DER E3

FELIX SCHÜTZ | Während Microsoft und Sony ihre Edel-Konsolen konsequent weiterentwickeln, traut sich Nintendo bereits einen Schritt weiter: Der 3DS ist die erste 3D-Spielkonsole der Welt!

Sony

Eine kleine, aber spannende Überraschung gab's auf Sonys E3-Pressekonferenz: Gabe Newell, der Chef von Valve (**Half-Life 2**), betrat Sonys Präsentationsbühne. Dort lobte er den Hersteller für seine Playstation 3 und kündigte die Umsetzung von **Portal 2** für die Konsole an. Warum das unerwartet kam? Newell hatte in der Vergangenheit oft über die PS3 gelästert, bezeichnete sie als eine Plattform, die man am besten einstampfen sollte. Diese Tage scheinen passé, Sony vertreibt die PS3 nun mit gutem Erfolg! Daher zeigte der Hersteller auch die (stark von Nintendo Wii abgekupferte) Eingabehardware Move!, mit denen man PS3-Spiele künftig auch per Bewegungssteuerung lenken darf – so sollen Casual-Spieler Gefallen an der PS3 finden. Zugleich will Sony seinen Online-Dienst Playstation Network kräftig ausbauen und – gegen eine Gebühr – auch einen Premium-Online-Dienst anbieten. Damit will Sony endlich dem weit überlegegen Konkurrenten Xbox Live! von Microsoft begegnen. Nebenbei betonte Sony, auch weiter an der umstrittenen, mobilen PSP-Konsole festzuhalten und künftig mehr Top-Spiele auf UMD-Datenträgern zu veröffentlichen, etwa das grafisch tolle Action-Adventure **God of War: Ghost of Sparta**. ❑



PLÄNE | Sony fährt zweigleisig: Neben Top-Titeln wie **God of War** (Bild links) will man mit Move! (rechts) auch den Casual-Markt erobern.

Nintendo

Ausgerechnet Nintendo macht einen technologischen Satz nach vorne. Auf der E3 präsentierten die erfolgverwöhnten Japaner ihre neue Spielkonsole: den Nintendo 3DS. Auf den ersten Blick ähnelt er einem Nintendo DSi mit breiterem Display auf der oberen Gerätehälfte. Doch der Schein trügt: Dieser Bildschirm stellt Grafiken mit einem verblüffenden 3D-Effekt dar, ganz ohne zusätzliche Hilfen wie etwa 3D-Brillen. Unser Redakteur Sebastian Stange probierte eines der Geräte auf der Messe. Sein Urteil: Ein toller, räumlicher Effekt! Allerdings verliert die Bildqualität wohl stark, sobald man nicht in einem bestimmten Winkel auf den Bildschirm schaut. Dafür wurde auch das Innenleben der Konsole verbessert, die Messe-Demos waren grafisch auf deutlich höheren Niveau als noch bei DS-Spielen. Der 3DS verfügt zudem (endlich!) über einen Analog-Stick, der sich sogar etwas besser anfühlt als der von Sonys PSP. Nintendo kündigte bereits mehrere 3D-Spiele wie **Mario Kart**, **Professor Layton 3** oder **Starfox 64** an, und auch Drittherstellet sind schon mit Eifer dabei: **Metal Gear Solid**, **Die Sims 3** und **Street Fighter 4** werden für 3DS umgesetzt. Zudem ist die Konsole auch abwärtskompatibel, so dass auch künftige, reine DS-Titel wie **Golden Sun DS** oder **Dragon Quest IX** auf der neuen Konsole laufen werden. Enttäuschend hingegen die Wii: Hier zeigte Nintendo nur ein paar neue Spiele. ❑



Reine DS-Titel wie der Rollenspiel-Hit Dragon Quest IX (links) sind auf dem 3DS ebenso lauffähig wie brandneue 3D-Titel, etwa Street Fighter 4 oder Zelda (rechts).

Microsoft



Der Messeauftritt des Windows-Konzerns brachte eine bittere Erkenntnis mit sich: Während in Sachen Xbox-Geschäft aus allen PR-Rohren gefeuert wird, fristet der PC als Spielemaschine ein Schattendasein in den Plänen von Microsoft. Spannend war die pompöse Pressekonferenz dennoch: So kündigte man eine neue Version der Xbox 360 (siehe Bild rechts) an. Die schwarze Kiste kommt im schicken Klavierlack-Look daher, ist dünner und leiser als das bisherige Modell. Zudem gehören eine 250GB-Festplatte sowie ein WLAN-Adapter zur Standardausstattung. Das Gerät kommt am 16. Juli für ca. 249 Euro in den deutschen Handel. Im November beginnt dann, wenn es nach Microsoft geht, eine neue Controller-Zeitrechnung: Denn dann erscheint **Kinect** (bislang als **Natal** bekannt), eine Kamera, die Bewegungen des Spielers in Steuerungsbefehle umsetzt. Beim Probespiel wirkte das Konzept durchaus spannend, allerdings waren die gezeigten **Kinect**-Titel vorwiegend dröge Casual-Kost. Für Hardcore-Zocker waren andere Ankündigungen weitaus interessanter: So werkelt beispielsweise Crytek an einem Xbox-exklusiven Schlachten-Spektakel namens **Kingdoms**. Zudem warten die Fortsetzungen der üblichen Serienverdächtigen auf zahlende Kundschaft: **Halo Reach**, **Gears of War 3** sowie das famos aussehende **Castlevania: Lords of Shadow** lassen uns fast schon neidisch werden. Eines der schönsten Xbox-Spiele war aber keine Blockbuster-Produktion, sondern der Download-Titel **Limbo**, eine wunderschöne Hüpferei im Schwarz-Weiß-Look! ❑



OPTISCH MAU | **Halo Reach** setzt auf spielerische Stärken.

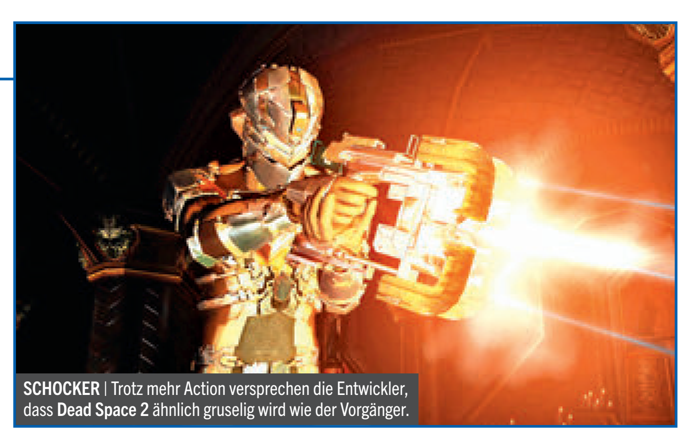


TERMINLISTE

STEFAN WEISS | Fast unglaublich, wie viele Spiele auf der E3 in diesem Jahr gezeigt wurden. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, stellen wir Ihnen hier die wichtigsten Titel zusammen.

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
All Points Bulletin	Action-MMO	Electronic Arts	1. Juli 2010
Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Jowood	Herbst 2010
Armed Assault 2: Operation Arrowhead	Ego-Shooter	Peter Games	29. Juni 2010
Assassin's Creed Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	Ende 2010
Batman: Arkham Asylum 2	Action-Adventure	Warner Bros.	Nicht bekannt
Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	2010
Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Ignition Entertainment	Sommer 2010
Blur	Rennspiel	Activision	28. Mai 2010
Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2011
Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. Februar 2011
Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision	9. November 2010
Civilization V	Aufbau-Strategie	Take 2	24. September 2010
Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	Herbst 2010
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2010
Darksiders	Action-Adventure	THQ	September 2010
DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
Dead Rising 2	Action	Capcom	3. September 2010
Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	28. Januar 2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Adventure	Warner Bros.	2011
Deus Ex 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Disciples 3	Runden-Strategie	Kalypso	24. Juni 2010
Drakensang: Am Fluss der Zeit - Phileassons Geheimnis	Rollenspiel	dtp	August 2010
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal 2010
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel	dtp	September 2010
End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	Herbst 2010
F1 2010	Rennspiel	Codemasters	September 2010
Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	4. Quartal 2010
Fallout Online	Online-Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	19. Oktober 2010
FIFA 11	Sportspiel	Electronic Arts	Herbst 2010
Final Fantasy XIV	Online-Rollenspiel	Square Enix	2010
Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2011
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2011
H.A.W.X. 2	Action	Ubisoft	3. Quartal 2010
Haunted	Adventure	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Homefront	Ego-Shooter	THQ	2011
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011
I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	2011
Kane & Lynch 2: Dog Days	Action	Square Enix	27. August 2010
Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE
Lara Croft and the Guardian of Light	Action-Adventure	Square Enix	Sommer 2010
Lego Universe	Online-Rollenspiel	Warner Bros.	26. Oktober 2010
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	27. August 2010
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
Max Payne 3	Action	Rockstar	2011
Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	15. Oktober 2010
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2011
Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	Adventure	Lucas Arts	Sommer 2010
NBA 2K11	Sportspiel	Take 2	5. Oktober 2010
Need for Speed World	Rennspiel	Electronic Arts	20. Juli 2010
Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Electronic Arts	November 2010
Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Kalypso Media	2. September 2010
Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Rollenspiel	Disney Interactive	31. August 2010
Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	2011
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	19. Juni 2010
Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami	Herbst 2010
Project Dust	Strategie	Ubisoft	Frühling 2011
Puzzle Quest 2	Rollenspiel	Infinite Interactive	Nicht bekannt
R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	9. September 2010
Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	2011
Red Faction: Armaggedon	Action	THQ	März 2011
Sean White Skateboarding	Sportspiel	Ubisoft	Ende 2010
Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega	2011
Singularity	Ego-Shooter	Activision	24. Juni 2010
Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	24. Juni 2010
Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
Star Wars: The Force Unleashed 2	Action	Lucasarts	26. Oktober 2010
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts / EA	1. Quartal 2011
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	27. Juli 2010
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	Herbst 2010
The Agency	Action-MMO	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2011
The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	Nicht bekannt
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	2011
Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
TNT Racers	Rennspiel	dtp	August 2010
Trine 2	Action-/Knobelspiel	Frozenbyte	Nicht bekannt
Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	Ende 2010
True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	THQ	Herbst 2010
Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	Herbst 2010
Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	Winter 2010
XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



SCHOCKER | Trotz mehr Action versprechen die Entwickler, dass **Dead Space 2** ähnlich gruselig wird wie der Vorgänger.



RÜCKKEHR | Ende des Jahres bringt Disney einen neuen **Tron**-Film in die Kinos, inklusive passender Spieleumsetzung.



NEUES MODELL, ORIGINALTEILE | Der Nanosuit 2.0 sieht zwar aus wie der aus **Crysis** bekannte Anzug, jedoch bietet die überarbeitete Schutzkleidung viele andere Funktionen.

Crysis 2

Top-Grafik · Bewährte Qualität

Von: Sebastian Weber/ Jürgen Krauß

Neues aus dem Großstadtdschungel: Crytek folgt dem aufkeimenden 3D-Trend!

Understatement war noch nie Cryteks Stärke. Entsprechend hochtrabend sind auch die Versprechungen, die Cevat Yerli, der Boss des Frankfurter Entwicklerstudios, auf der Pressekonferenz von Publisher Electronic Arts auf der E3 vom Stapel lässt: Eine neue Generation von Sandbox-Spielen soll **Crysis 2** einläuten. Eine, die Ihnen alle Freiheiten eines Open-World-Spiels lässt, aber dennoch eine lineare und mitreißende Erzählstruktur verfolgt, wie man es aus normalen Ego-Shootern kennt – „Choreograph Sandbox" nennt Crytek das vermeintlich Neue. Versprechen Nummer 2 ist aber noch mutiger. Angeblich treffen Sie in den Straßenschluchten New Yorks, dem neuen Schauplatz der Reihe, auf die intelligentesten Gegner, die es bisher in einem Ego-Shooter gegeben hat. Wie gesagt, Untertreibung war noch nie ein Charakterzug der Brüder Yerli und ihrer Mitarbeiter. Um uns aber davon zu überzeugen, ob all diese Ankündigungen einen Funken Wahrheit in sich tragen, schauten wir uns vor Ort in Los Angeles die neue Präsentation des Spiels an.

Zwei Missionen zeigt uns Hasit Zala, Leitender Produzent von **Crysis 2**. Im ersten Gebiet schlagen wir uns in Richtung New Central Station durch. Dort in der Nähe sollen wir eine Zündvorrichtung bergen, die ein gefallener

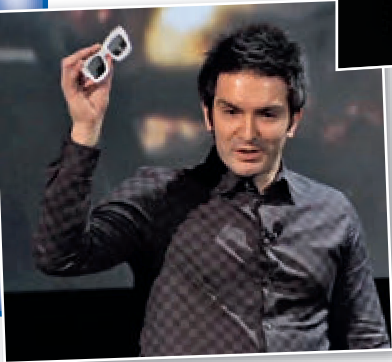
GEFÄHRLICH | Die Aliens in **Crysis 2** haben sich im Vergleich zum Vorgänger stark verändert. Sie erinnern nun an außerirdische Soldaten und gehen auch entsprechend taktisch und aggressiv vor.

Kamerad bei sich hatte. Dieser Teil von New York ist stark zerstört, ständig kracht es in der Umgebung. Es gibt keinen Platz, an dem man sich wohlfühlt. Unterwegs treffen wir immer wieder auf sogenannte Ceph-Organismen, also außerirdische Gegner. Das HUD des Spiels gibt beim Betrachten eines Gegners oder von Gegenständen Informationen darüber – so soll die Story mehr Tiefgang erhalten. Dank der Unsichtbarkeitsfunktion des Nanosuits 2.0 umgehen wir die aggressiven Pseudo-E.T.s und arbeiten uns so nach und nach zu einem Hochhaus vor, in dem wir den Zünder vermuten. Mithilfe der Sprungverstärkung des Superanzugs springt unser Held durch ein Fenster im ersten Stock. Doch auch im Inneren warten etliche Aliens geradezu darauf, Bekanntschaft mit unserer Knarre zu machen.

Nachdem wir uns schließlich zu unserem Ziel durchgeballert haben, sacken wir die Zündvorrichtung ein und springen aus dem Haus. Doch so einfach, wie die Mission erschien, ist sie dann doch nicht. Kaum sind wir aus dem Wolkenkratzer abgehauen, kommt uns ein weiterer Ceph in die Quere – dies geschieht in einer spektakulären Zwischensequenz. Mit dem eben aufgesammelten Zünder jagen wir jedoch ein Gebäude hinter dem schleimigen Besucher aus dem All in die Luft. Die Druckwelle der Explosion erfasst einen Zug, der wiederum das Alien unter sich begräbt. Zeit zum Ausruhen bleibt uns aber nicht. Denn kaum ist der eine Widersacher von der Bildfläche verschwunden, taucht schon das nächste Hindernis auf. Ein größeres Ceph-Exemplar, wir vermuten eine der sogenannten Ceph Devastator Units, stellt sich uns in den Weg. Diese Kollegen sind schon eher als Herausforderung einzustufen, da sie deutlich mehr Schaden wegstecken als die Standard-Viecher. Hier probieren wir aber zwei neue Spielereien aus. In **Crysis 2** gibt es einen Granatwerfer, der Haftgranaten verschießt. Diese bleiben also an Gegnern oder Gegenständen kleben und explodieren dann nach kurzer Zeit. Das testen wir an einigen herumstehenden Autos. Wir feuern einige Granaten auf ein Vehikel und kicken dieses dann auf unseren kolossalen Kontrahenten. Dank des Nanosuits und der Treten-Taste können Sie nämlich ganze Fahrzeuge wie Fußbälle durch die Gegend schießen – eine verheerende Waffe, wenn Sie es richtig einsetzen. Der Kampf dauert so einige Minuten und damit endet auch der erste Abschnitt, den uns Zala zeigt.

Der zweite Einsatz findet schließlich in der Central Station statt. Unsere Aufgabe ist dabei einfach: Wir müssen die Central Station sichern und von allen Außerirdischen säubern. Das anfängliche, nicht sonderlich herausfordernde Geballer

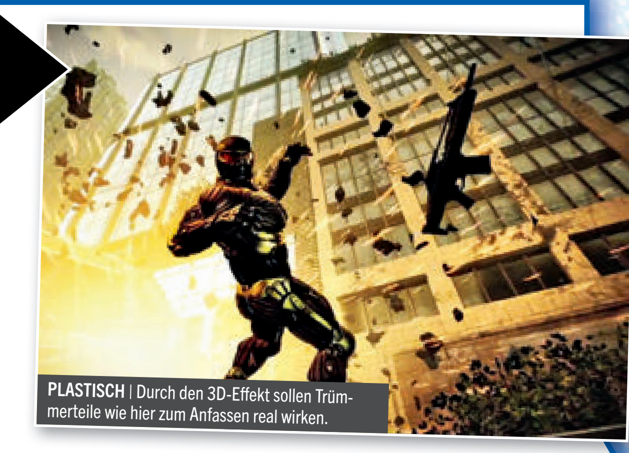
CRYSIS 2 IN 3D



PLEASE PUT ON YOUR GLASSES

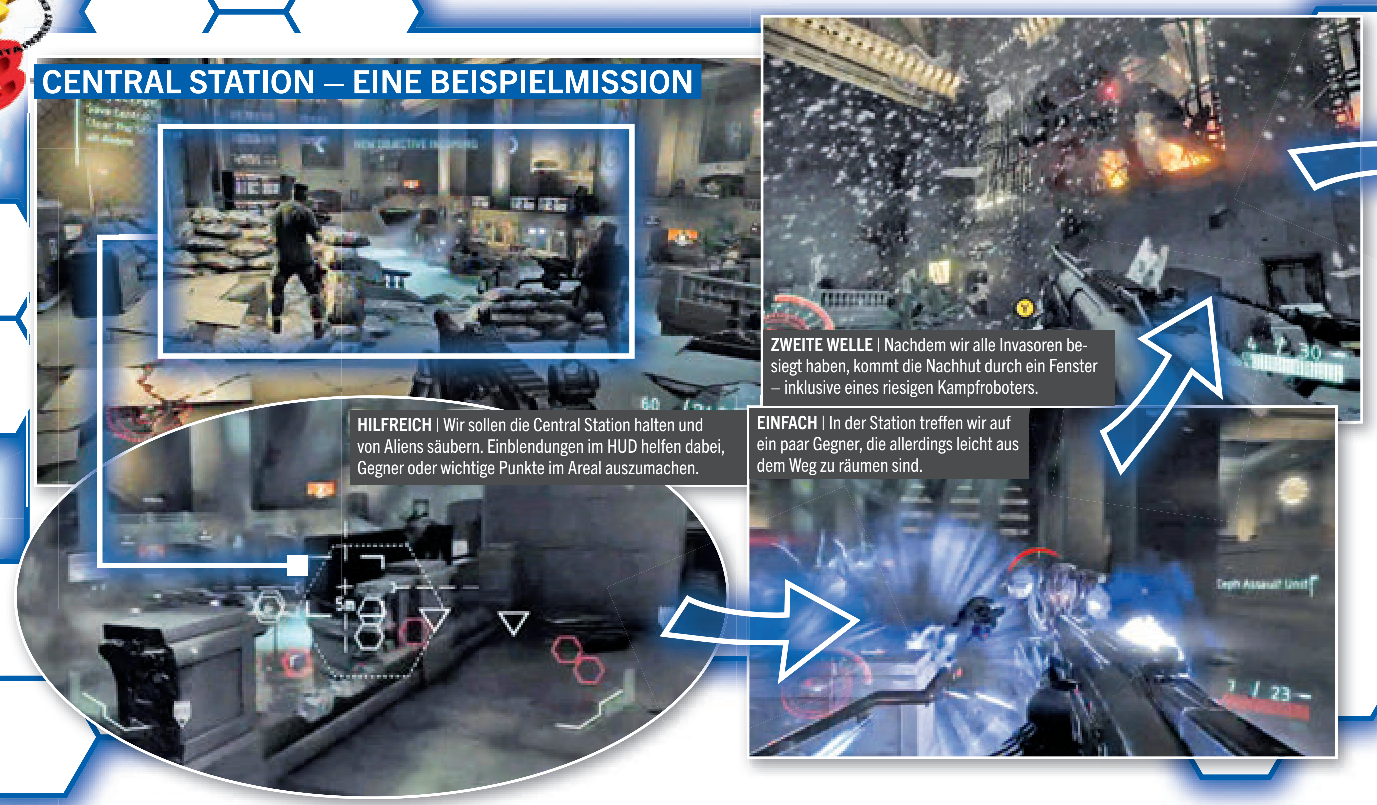
Crysis 2 wird auch stereoskopisches 3D unterstützen, wie Cevat Yerli auf der EA-Pressekonferenz ankündigte.

„Der Erfolg von 3D-Filmen wie **Avatar** und die Einführung der 3D-TV-Geräte sagt uns, dass dies der nächste große Schritt im Entertainment-Bereich ist. So wie es HD vor wenigen Jahren war", so Yerli. „3D lässt Spieler noch stärker ins Spielgeschehen eintauchen und macht **Crysis 2** zu einem beeindruckenderen Erlebnis." Zu sehen gab es auf der E3 nur einen Spielszenen-Trailer in 3D. Doch der beeindruckte durch seine Räumlichkeit enorm.



PLASTISCH | Durch den 3D-Effekt sollen Trümmerteile wie hier zum Anfassen real wirken.

CENTRAL STATION – EINE BEISPIELMISSION



HILFREICH | Wir sollen die Central Station halten und von Aliens säubern. Einblendungen im HUD helfen dabei, Gegner oder wichtige Punkte im Areal auszumachen.

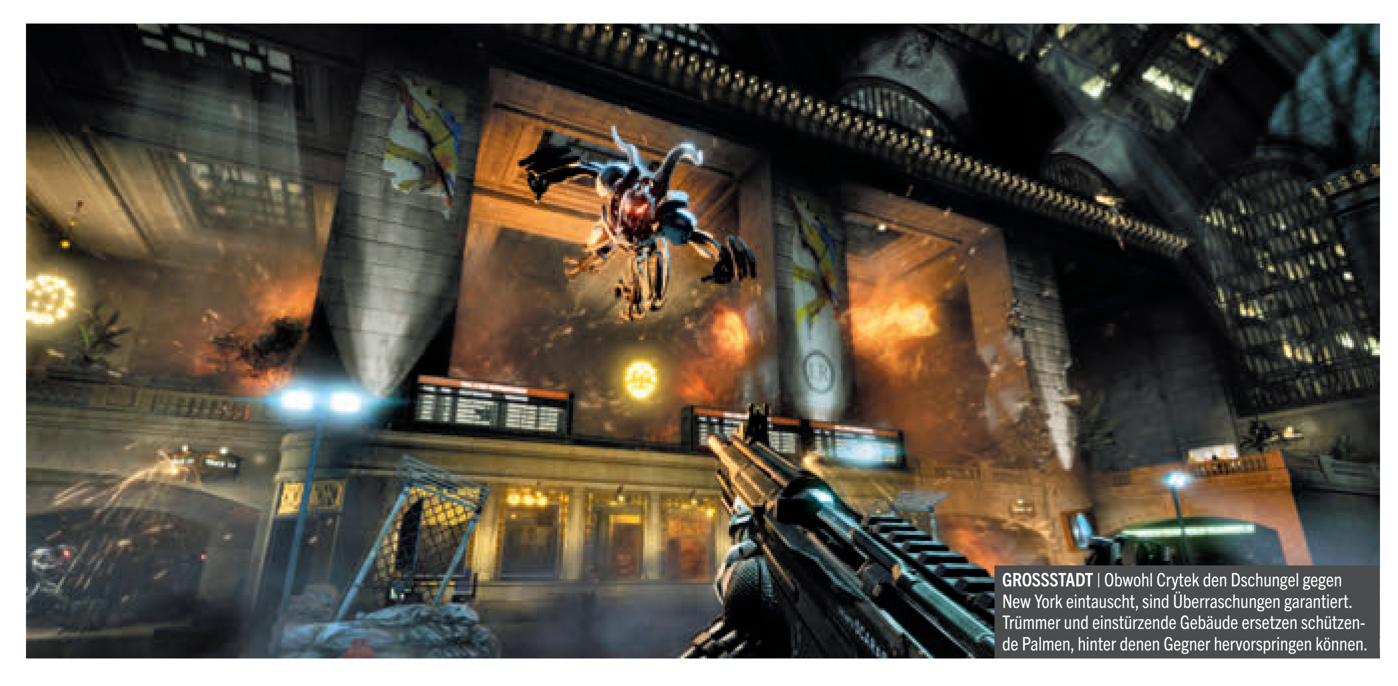
EINFACH | In der Station treffen wir auf ein paar Gegner, die allerdings leicht aus dem Weg zu räumen sind.

ZWEITE WELLE | Nachdem wir alle Invasoren besiegt haben, kommt die Nachhut durch ein Fenster – inklusive eines riesigen Kampfroboters.

findet allerdings ein jähes Ende, als plötzlich ein riesiger Kampfroboter durch eines der Fenster in die Halle marschiert kommt. Das Ding eröffnet auch sogleich das Feuer und zerbrezelt die Soldaten, die zuvor mit unserem Nanosuit-Träger die Station säuberten. Nun wird der Kampf taktisch: Da wir nur wenige Treffer des Ungetüms einstecken können, hechten wir zunächst die Treppen nach oben, um uns dort hinter den dicken Säulen zu verstecken, die das Dach tragen. Hinter diesen spähen wir hin und wieder hervor, indem wir uns nach rechts oder links lehnen. Unser HUD hilft uns dann, die Situation zu überblicken. Mithilfe einer **Splinter Cell**-ähnlichen Thermalsicht erspähen wir Gegner auch hinter Pfeilern und Wänden, die Widersacher werden daraufhin als Symbole in unserem Blickfeld angezeigt.

So erfahren wir auch, wo in der Station Nachschub in Form von Waffen und Munition herumliegt, immerhin hatten sich hier zuvor Soldaten verschanzt. Mit der Sprungverstärkung durchqueren wir mit nur einem Tastendruck beinahe die gesamte Halle und flüchten in einen kleinen Gang, wo ein Raketenwerfer für uns bereitsteht. Mit aktivierter Tarnung schleichen wir uns langsam an den Kampfroboter an. Dieser aktiviert jedoch plötzlich eine Art EMP-Bombe, unsere Fähigkeit schaltet sich ab, der Koloss eröffnet das Feuer. Wir ebenfalls, doch eine Rakete richtet nicht genug Schaden an. Wir sprinten also wieder los, springen durch ein Fenster und finden im Raum dahinter C4-Ladungen. Mit diesen im Gepäck stürmen wir auf den Roboter zu, der uns wieder einmal aufs Korn nimmt. Die Sprengsätze platzieren wir am Rumpf des Stahlmonsters, nehmen daraufhin die Beine in die Hand und betätigen den Zünder. Die Explosion lässt das aggressive Ding erzittern, eine weiteres Projektil aus dem Raketenwerfer später kippt der Haufen Metall um, es herrscht wieder Ruhe – doch nur kurz.

Denn kaum ist die eine Gefahr gebannt, rumst es über uns. Drei blaue Geschosse schlagen in einen Wolkenkratzer neben der Station ein. Trümmer fliegen, es kracht und knarzt und das Gebäude fängt langsam an einzustürzen. Wir schwin-



GROSSSTADT | Obwohl Crytek den Dschungel gegen New York eintauscht, sind Überraschungen garantiert. Trümmer und einstürzende Gebäude ersetzen schützende Palmen, hinter denen Gegner hervorspringen können.

HARTER GEGNER | Der Roboter hält einiges aus. Erst mit C4-Ladungen, gepaart mit Raketenwerfer-treffern, bringen wir ihn zu Fall.

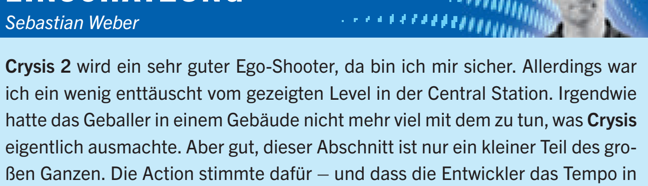
ARMER TROPF | Auf dem Weg treffen wir auf Passanten, die um Hilfe rufen. Wir müssen sie aber ihrem Schicksal überlassen. Eine fiese Szene.

NICHTS WIE WEG | Die Außerirdischen beschießen daraufhin ein Hochhaus neben der Station. Dieses droht einzustürzen. Wir müssen flüchten.

gen uns deshalb auf einen Jeep der Soldaten und rasen mit den Burschen aus der verwüsteten Halle. Draußen schwenkt die Kamera, also der Kopf des Helden, immer wieder in Richtung Hochhaus, um uns die Brisanz der Situation vor Augen zu führen. Einige Meter die Straße runter winkt uns dann ein Passant zu und bittet flehentlich, dass wir ihn und seine Freundin mitnehmen, die unter einem Trümmerteil begraben liegt. Unser Held schaut immer wieder zwischen Passant und Wolkenkratzer hin und her, doch irgendwann fährt der Jeep plötzlich weiter, ohne dass wir eingreifen können. Das Hochhaus stürzt kurz darauf komplett ein und begräbt die beiden Zivilisten unter sich – Ende der Präsentation. Starker Tobak! Aber eines lässt sich nach den beiden Abschnitten sagen: **Crysis 2** wird actionreicher und schneller als sein Vorgänger. Ob Cevat allerdings am Ende mit seinen ambitionierten Versprechen Recht hat, bleibt abzuwarten. Denn die Gegner waren zwar bemerkenswert schlau, aber gleich die cleversten aller Zeiten? Das mag am Ende vielleicht doch ein wenig übertrieben sein. ❑

EINSCHÄTZUNG

Sebastian Weber



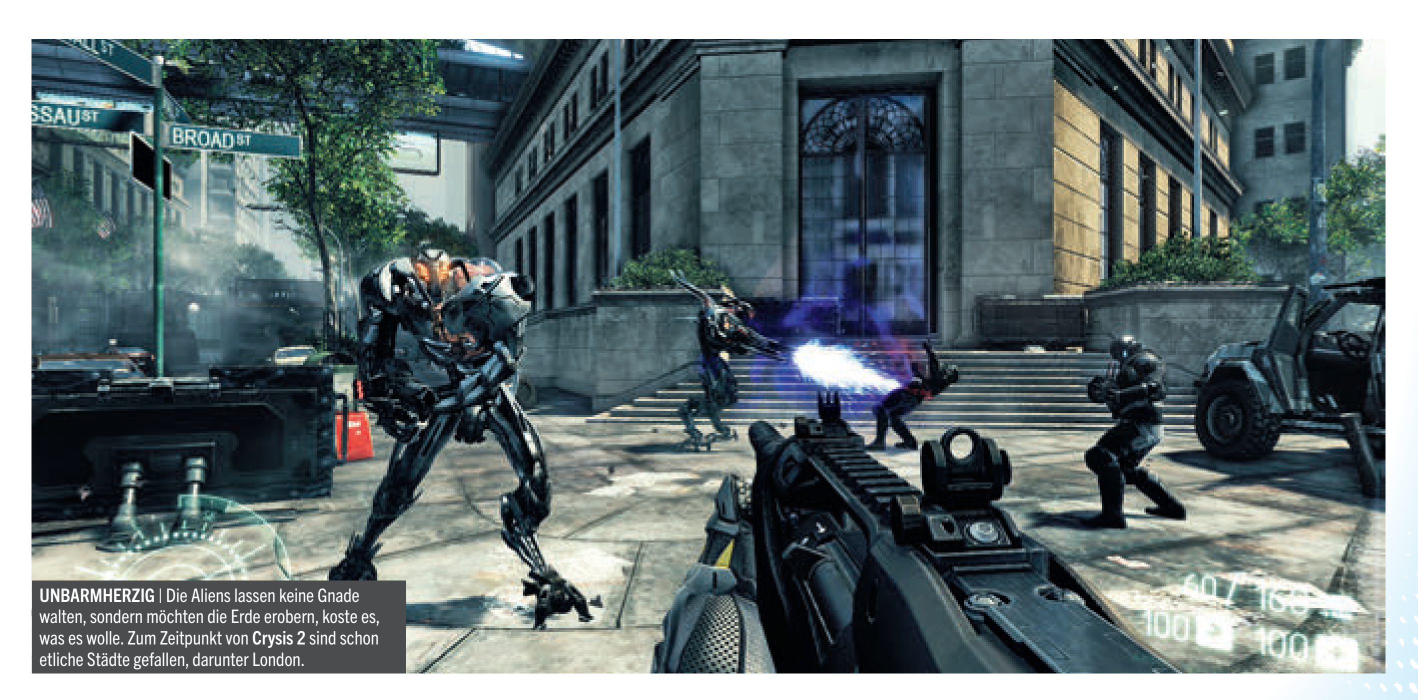
Crysis 2 wird ein sehr guter Ego-Shooter, da bin ich mir sicher. Allerdings war ich ein wenig enttäuscht vom gezeigten Level in der Central Station. Irgendwie hatte das Geballer in einem Gebäude nicht mehr viel mit dem zu tun, was **Crysis** eigentlich ausmachte. Aber gut, dieser Abschnitt ist nur ein kleiner Teil des großen Ganzen. Die Action stimmte dafür – und dass die Entwickler das Tempo in den Kämpfen ein wenig anziehen, schadet sicher nicht.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Crytek
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Ende 2010

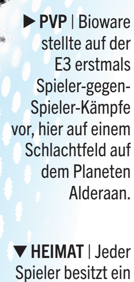


MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

Actionreicher als der Vorgänger, teils fantastische Grafik – und im 3D-Modus ist die **Crysis 2**-Welt zum Greifen nah.



UNBARMHERZIG | Die Aliens lassen keine Gnade walten, sondern möchten die Erde erobern, koste es, was es wolle. Zum Zeitpunkt von **Crysis 2** sind schon etliche Städte gefallen, darunter London.







▶ **PVP** | Bioware stellte auf der E3 erstmals Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe vor, hier auf einem Schlachtfeld auf dem Planeten Alderaan.

▼ **HEIMAT** | Jeder Spieler besitzt ein betretbares Sternenschiff inklusive Bordbesatzung.

Star Wars: The Old Republic





Von: Felix Schütz

Der Messe-Eindruck bestätigt, was schon längst kein Geheimnis mehr ist: Bioware entwickelt ein erstklassiges Online-Rollenspiel.

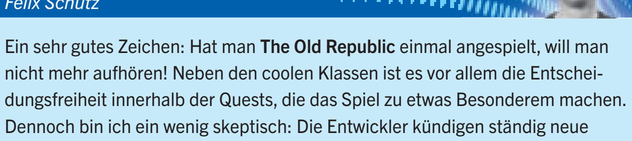
Es gehört schon einiges dazu, um unseren Redakteur und MMO-Spezialisten Robert Horn so richtig ins Schwärmen zu bringen. Doch nur wenige Minuten Spielzeit in **The Old Republic** reichten aus und schon war der Mann völlig in Fahrt: „Unfassbar guter Ersteindruck! Stimmungsvolle Grafik, süchtig machende, toll ausgearbeitete Quests. Das Messe-Highlight für mich!", urteilt er. Scheinbar befinden sich Lucas Arts und Entwickler Bioware (**Mass Effect**) auf dem richtigen Weg.

Es sind nur kleine Neuerungen, die Bioware auf der E3-Messe enthüllte. So wird jeder Spieler in **The Old Republic** ein Raumschiff besitzen, das als eine Art Heimatbasis dient. Ob Bioware sogar Raumkämpfe anbietet, ist jedoch nicht geklärt.

Außerdem kündigte Bioware kurz vor der Messe ein erweitertes Klassensystem an: Es sorgt dafür, dass jede der insgesamt acht spielbaren Klassen sich später noch einmal verzweigen wird. Ab einem gewissen Charakterlevel muss der Spieler entscheiden, welche erweiterte Klasse er wählt, um Zugriff auf besondere Talentbäume zu erhalten. Sith-Krieger spezialisieren sich so beispielsweise als Tanks oder als starke Nahkämpfer.

In den Gefechten wurden auch einige Cooldown-Systeme der Klassen vorgestellt: Die schwer bewaffneten Trooper verbrauchen für ihre Skills etwa Munition, während der Kopfgeldjäger beim Einsatz seiner Talente immer mehr Hitze unter seinem Panzeranzug aufbaut. Von Zeit zu Zeit muss man diese Hitze daher entweichen lassen, sonst kann man manche Skills nicht mehr benutzen. Das Highlight der E3-Präsentation waren jedoch abermals die Quests: Der Spieler trifft während der hochwertig und vollständig vertonten, interaktiven Dialoge spannende moralische Entscheidungen. Eben typisch Bioware! ❑

STAR-WARS-FEELING | Pro Fraktion – man entscheidet sich zwischen Republik und Imperium – stehen jeweils vier Klassen zur Wahl, die sich angenehm unterschiedlich und vielseitig spielen.



EINSCHÄTZUNG

Felix Schütz

Ein sehr gutes Zeichen: Hat man **The Old Republic** einmal angespielt, will man nicht mehr aufhören! Neben den coolen Klassen ist es vor allem die Entscheidungsfreiheit innerhalb der Quests, die das Spiel zu etwas Besonderem machen. Dennoch bin ich ein wenig skeptisch: Die Entwickler kündigen ständig neue Features und Inhalte an – dabei habe ich so langsam den Eindruck, das Spiel sei bereits aufwendig und groß genug. Bioware, bitte übernehmt euch nicht!

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Lucas Arts/Electronic Arts
TERMIN: 1. Quartal 2011



MESSE-EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Motivierende Quests, tolle Charaktere und coole Klassen – die Macht ist mit Biowares erstem Online-Rollenspiel!

Von: Robert Horn

Statt Husaren und Pikeniere schickt Creative Assembly wieder Ninjas und Samurais in die Schlacht.


BLITZSCHLAG | Beeindruckende Licht- und Wettereffekte kommen auch bei den Kämpfen zum Einsatz.

Shogun 2: Total War





Es war ein Schritt, den jeder erwartet hatte: The Creative Assembly, Schöpfer der berühmten **Total War**-Reihe, lüftete auf der Spielemesse E3 das Geheimnis seines nächsten Spiels. Es heißt: **Shogun 2: Total War**.

Nach **Empire** und **Napoleon** waren die Briten an die Grenzen ihres Universums gestoßen. Denn der grandios inszenierte Mix der Serie aus Runden- und Echtzeitstrategie funktioniert nur mit großen Armeen, die in gewaltigen Schlachten aufeinandertreffen. Das klappte in **Empire** mit seiner Linieninfanterie, der Artillerie und den Kanonen gerade noch so – spätere Konflikte, etwa der Erste Weltkrieg, hätten auf diese Weise nicht mehr funktioniert. Also geht der logische Schritt in der Spielereihe zum Erstlingswerk zurück. Ein Umstand, den Fans am Sega-Stand mit frenetischem Jubel quittierten.

Während der Präsentation einer Schlacht fiel sofort auf: Die Entwickler nutzen eine Farbpalette, die das Geschehen dem Thema anpasst. Ähnliches gab es schon in **Napoleon** zu bewundern. In **Shogun 2** wirkt die Szenerie leicht übersättigt, farbenfroh und klar. Ein Jahr haben die Entwickler laut eigener Aussage an dem typisch asiatischen Stil gefeilt, um ihrem Werk ein möglichst authentisches Aussehen zu verleihen.

Wer die Vorgänger kennt, weiß, dass das Stichwort Authentizität in den **Total War**-Werken eine immense Rolle spielt. Dieser Vorgabe folgend, dürfen Sie in **Shogun 2** gerade mal auf etwa 30 Einheiten zurückgreifen – zu jener Zeit (etwa vom 13. bis zum 15. Jahrhundert) hatten japanische Herrscher kaum spezialisierte Armeeteile. Das sorgt dafür, dass Einsteiger nicht von einer Flut unterschiedlicher Truppen erschlagen werden. Profis dagegen knobeln um den perfekt ausgeführten Einsatz und die richtige Mischung der Truppen. Das Stein-Schere-Papier-Prinzip drängt sich bei diesen wenigen Einheiten natürlich in den Vordergrund. Viel mehr gibt es bisher vom Schlachtfeld noch nicht zu berichten. Spannend wie eh und je sollen die Kämpfe sein, mit (natürlich) verbesserter künstlicher Intelligenz und einer theoretischen Anzahl von 65.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Feld. Die lange geforderten General-Ansprachen vor jeder Schlacht sind übrigens endlich wieder dabei. Auf Japanisch, versteht sich.


AUF IN DEN KAMPF | Auf einem nächtlichen Schlachtfeld treten Reiter gegen Samurais an.

Als beeindruckend empfanden wir während der Präsentation am Sega-Stand vor allem die Grafik, die die bildgewaltigen Schlachten in Szene setzt. Das Gezeigte befand sich zwar noch in einem sehr frühen Pre-Alpha-Stadium und immense Sprünge im Vergleich zum Vorgänger sind auch nicht zu erwarten, doch einige Nettigkeiten konnten wir dennoch bewundern.

Die Offensichtlichste: Es gibt wieder Schlachten in der Nacht. Kleine Lampions, die von Mitgliedern jedes Truppenteils getragen

BUNTE TRUPPE | Die Einheiten sind auch in **Shogun 2** wieder toll gestaltet und animiert.



ALLES NEU | Das überarbeitete Interface lässt mehr Platz für das eigentliche Spielgeschehen und soll mit stilisierten Einheitenkarten dem künstlerischen Look von **Shogun 2** Rechnung tragen.

INTERVIEW MIT **JAMIE FERGUSON**

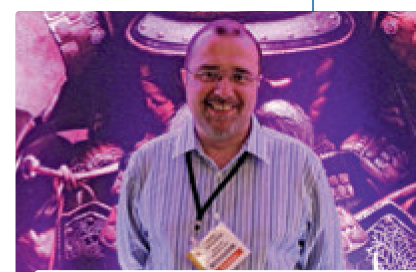
„Mit Shogun fing alles an!"

PC Games: Warum gerade **Shogun 2** und nicht ein neues **Rome** oder ein drittes **Medieval**?

Ferguson: „Mit **Shogun** fing alles an. Es brachte den Stein ins Rollen. Es hat die **Total War**-Reihe zu dem gemacht, was sie heute ist. Wir wollten dahin zurückgehen und all die Dinge machen, für die wir damals kein Geld, keine Zeit oder kein Personal hatten. Und wir wollten dabei die Erfahrung nutzen, die wir in den letzten Spielen angesammelt haben."

PC Games: Ihr habt ja jetzt eine Menge Ahnung von europäischer Geschichte und Kultur. Habt ihr auch einen Spezialisten für japanische Kultur und Geschichte?

Ferguson: „Ja, natürlich! Wir haben in den letzten Jahren eine Menge gelesen. Und wir haben einen historischen Berater, Dr. Steven Turnbull. Er ist ein emeritierter Professor der Japanistik an der Universität von Leeds und unterrichtet auch an der Universität von Tokio. Er war uns eine große Hilfe und hat uns viele Informationen gegeben."



Jamie Ferguson ist Entwickler bei Creative Assembly.

PC Games: In **Napoleon** sahen viele Szenen aus wie alte Gemälde. Welchen Stil hat **Shogun 2**?

Ferguson: „Auf den Schlachtfeldern setzen wir etwas ein, das wir den Hyperreal-Effekt nennen. Die Farben sind sehr leuchtend und gesättigt. Und auch beim Interface versuchen wir, die Materialien und den Stil japanischer Kunstwerke nachzuahmen. Sogar das Logo wurde von einem professionellen japanischen Kalligraphen erstellt. Dieser Stil zieht sich durch das ganze Spiel, sogar bis zu den Einheiten-Karten, also bis in das Herz des Schlachtfeldes."

werden, erleuchten das Schlachtfeld dabei fast schon gespenstisch. Noch beeindruckender leuchtet die Szenerie, wenn Bogenschützen die Gegner mit Brandgeschossen eindecken. Das hat nicht nur einen optischen Effekt: Gebäude können Sie in Brand schießen, um so dort verbarrikadierte Feinde aufzureiben. Für noch mehr Stimmung sorgt dynamisches Wetter, das die Kämpfer etwa mit dichtem Bodennebel einhüllt oder ihnen Regen um die Ohren peitschen lässt.

Wer in einem Sturm kämpft, hat aber nicht nur mit schlechter Sicht zu kämpfen. Die Entwickler arbeiten nahezu fanatisch an kleinsten Details, die die Schlachten noch glaubwürdiger machen sollen. Regen etwa nimmt die Sicht, schwächt die Moral der Truppen und lässt hier und da Matschpfützen entstehen, die den Vormarsch behindern.

Von vielen Fans in **Empire** und **Napoleon** vermisst, findet ein weiteres Feature seinen Weg in die Serie zurück: Burgenbelagerungen sind nun wieder Bestandteil des Geschehens. Wer nun aber an die alte Gegner-Mauer-Katapulte-Mechanik denkt, liegt falsch. In Japan war es nämlich nicht üblich, Mauern um die Städte zu ziehen und sich dahinter einzuigeln. Stattdessen wurden Städte in einer Art Schichtsystem aufgebaut, in dem sich weite Plätze und verwinkelte Gassen abwechselten und Feinde einem langen, schwierigen Häuserkampf ausgesetzt waren, ehe sie ins Zentrum gelangten. **Medieval 2**-verwöhnte Mauerschleifer müssen sich also umgewöhnen.

Es wird übrigens verschiedene Burgentypen geben: normale, die auf dem Land gebaut wurden, solche, die direkt in den Fels eines Berges errichtet wurden, und drittens Burgen, die an einer Küste liegen. Was uns zur nächsten Neuerung bringt: Seeschlachten.

So neu klingt das nicht, stimmt. Aber Creative Assembly betont auch hier, dass die Schiffe der Japaner nichts mit den gewaltigen Pötten der Briten oder Franzosen aus **Napoleon** zu tun haben.

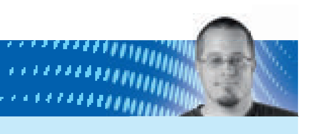
Denn japanische Schiffe (von denen es etwa zwölf Typen geben wird) hatten keine Segel, sondern wurden gerudert. Windrichtung und -stärke sind also erst mal nicht von Belang. Stattdessen lassen sich so viel präzisere Manöver vollziehen. Die eigentliche Neuerung bei Seeschlachten ist aber, dass es nun auch Karten mit Landmasse, also Küsten, gibt. In der Theorie beteiligen sich nun also auch Landeinheiten an den Kämpfen. Ob das in **Shogun 2** schon klappen wird, ist aber fraglich. Dafür können Sie Landabschnitte nutzen, um feindliche Schiffe auflaufen zu lassen oder sich selbst hinter Felsen in Sicherheit zu bringen.

Gegen Ende noch einige Stichpunkte: Diplomatie soll überarbeitet und der japanischen Kultur angepasst werden, Spione bekommen mehr zu tun. Es wird einen Mehrspieler-Modus geben. Was genau dort passiert, ist unklar. Die aus **Napoleon** bekannten Spielmodi sind aber so gut wie sicher.

Solisten dagegen freuen sich auf eine einzige, epische Kampagne. Der Weg zurück zu den Wurzeln sieht bisher sehr vielversprechend aus. ❑

EINSCHÄTZUNG

Robert Horn



Shogun habe ich nie gespielt, meinen **Total War**-Einstieg hatte ich mit **Rome**. Klar, Samurais und Ninjas (!) sind cool, aber die japanische Kultur an sich ist mir eher fremd. Trotzdem weckt **Shogun 2** die Lust auf epische Schlachten erneut. Es gibt einfach kein vergleichbares Strategiespiel da draußen, das so imposante Kämpfe auf den Bildschirm brennt. Und nachdem **Napoleon** ja ein eher kurzes Vergnügen war, freue ich mich auf Wochen und Monate, um Japan wieder zu vereinen.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ANBIETER: Sega
ENTWICKLER: The Creative Assembly
TERMIN: 2011



MESSE-EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Überfällige Rückkehr nach Japan! **Shogun 2** wird mit Sicherheit ein Spitzen-Strategiespiel.

Homefront

Überraschend gut

Von: Sebastian Stange

Stell dir vor, es ist Krieg und er kommt genau zu dir! Kaos Studios Shooter generiert eine beklemmende Atmosphäre.

Der Ego-Shooter **Homefront** war für uns die große Überraschung der E3 2009. Ganz ohne große Vorankündigung erlebten wir da einen Demo-Level voller Action, Stimmung und mit einem herrlich schrägen Szenario: Nordkorea fällt in die USA ein und Sie spielen einen Widerstandskämpfer. Weitere Infos waren damals rar, doch unser Interesse war geweckt. Wir spulen ein Jahr vor. Wieder war es lange still um den Shooter der **Frontlines**-Macher. Doch auf der E3 2010 wurde er gezeigt – unter großem Getöse. Kaum ein anderes Spiel wurde in den Messehallen derart aggressiv beworben. Und diesmal erfuhren wir endlich mehr Infos zur Story und dem Spielverlauf.

Im Spiel sind die USA tatsächlich Schauplatz einer Invasion. Nordkorea vereint sich unter einem neuen Führer mit Südkorea, marschiert in Japan ein und gelangt über Hawaii an die Westküste der USA. Zuvor wurde eine EMP-Bombe gezündet, welche die Elektrizität des Staates lahmlegte. Obendrein – und hier wird es wirklich abgedreht – verseuchten die Koreaner den Mississippi, um eine natürliche Barriere zwischen Ost und West zu schaffen und daraufhin in Ruhe von Westen aus in die USA einzumarschieren.

Die Geschichte aus der Feder des Regisseurs und Autors John Milius spricht besonders US-Bürger an, die sich nur zu gern von der Vision eines Krieges auf Heimatboden gruseln lassen. Bereits mit dem Drehbuch **Die Rote Flut** schürte Milius diese Ängste. Mitten im Kalten Krieg traf der Streifen, in dem Russen im Mittleren Westen der USA einmarschieren, den Nerv des Publikums.

Die Atmosphäre der Opferrolle, der Heimatlosigkeit und Ausweglosigkeit ist eines der bedeutendsten Merkmale von **Homefront**. Die Entwickler zeigten uns nicht umsonst die Hälfte der Präsentation über einen Level, in dem es überhaupt keine Action gibt.

Vielmehr durchstreifen wir darin ein Rebellenversteck und beobachten, wie das Leben nach der Invasion aussieht. Inmitten einer ehemaligen Kleinstadtidylle fristen die Rebellen ein primitives Dasein. Licht zu machen, ist verboten, mit Windrädern wird ein wenig Strom gewonnen, einer Ihrer Mitstreiter melkt Ziegen und ein Fitness-Stepper wird zur Wasserpumpe umgebaut, um die Gärten zu bewässern. Das schindet Eindruck. Denn solche Szenen machen neugierig. Wie kam es dazu? Welche Bedrohung stellen die Koreaner dar? Und wie geht es



UP IN FLAMES | In Action-Sequenzen setzt **Homefront** die Drama-Engine für Effekte ein.

KOREANISCHE INVASION IN L.A.



Homefront wurde vom Publisher THQ so offensiv wie kein anderes Spiel der E3 beworben. Zu den Marketing-Maßnahmen gehörten unzählige Plakate, regelmäßige Militäraufmärsche im Messegelände und spezielle koreanische Checkpoints. Dabei handelte es sich um als Grenzposten aufgemachte Parkplätze, auf denen Messebesucher gratis parken konnten. Dafür jedoch mussten sie dem Vereinigten Korea die Treue schwören und eine passende Flagge an ihrem Auto befestigen. Dazu gab es ein passendes Propaganda-Heftchen mit Infos über die eigenen Rechte sowie einige nützliche koreanische Floskeln. Man lernte da also, wie man sich entschuldigt und Befehle annimmt. Makaber? Ja. Doch Aufmerksamkeit hat **Homefront** damit auf jeden Fall erzeugt.



KEINE SICHERHEIT | Bis in idyllische Vorgärten hinein soll **Homefront** den Krieg tragen.

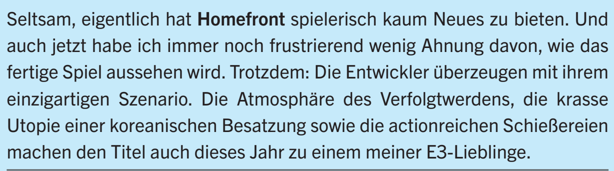


FREIE WIRTSCHAFT | Mit Waffengewalt verteidigen die Amerikaner ihr Heimatland gegen die Koreaner.

weiter? Und solche Szenen sind es, die für **Homefront** wichtig sind. Anders als die **Call of Duty**-Spiele lässt sich der Shooter Zeit, um Setting und Atmosphäre wirken zu lassen. Sie springen nicht von einem Einsatzort zum nächsten, sondern wissen stets, wofür Sie kämpfen.

Der zweite gezeigte Abschnitt war ein Angriff auf eine Stellung der Koreaner auf einem Supermarkt-Parkplatz. Eine ähnliche Szene gab es in **Modern Warfare 2**, die **Homefront**-Version ist jedoch deutlich dramatischer. Zunächst erleben Sie, wie ein Raketenangriff zeitgleich mit einer Autobombe die Stellung trifft. Dann beginnen Sie, den Angreifern aus der Ferne Deckung zu geben. Waffen und Steuerung bieten dabei keine großen Überraschungen. Einzig eine sechsrädrige Roboterdrohne, die automatisch auf Gegner feuert, sich brachial durch die Umgebung bewegt und markierte Ziele angreift, sticht da hervor. Der Spielverlauf wirkt dennoch packend. Ständig passieren unvorhergesehene Dinge.

Der zweite Raketenangriff verfehlt etwa sein Ziel und geht über Ihnen nieder. Sie werden aus Ihrem Versteck geschleudert und schleppen sich durch eine Flammenhölle auf einen Wachturm in Sicherheit. Doch auch der kippt bald zur Seite. Explodierende Autos rumpeln auf Sie zu und von allen Seiten werden Sie beschossen. Das schindet Eindruck, auch wenn vielerorts offensichtliche Skripte im Spiel sind. Verfeinert wird das Erlebnis durch die sogenannte „Drama-Engine". Die sorgt dafür, dass die Action stets im Sichtfeld des Spielers passiert und dass Explosionen sowie Trümmer stets in Ihre Richtung gelenkt werden. Grafisch machte die gezeigte Xbox-Fassung einen wirklich guten Eindruck. Die Levels steckten voller Details, die Effekte waren gelungen und auch die Charaktere und Waffen sahen klasse aus. Etwas mehr Feinschliff und Bugfixing dürfte bis zur fertigen Version aber noch nötig sein.



EINSCHÄTZUNG

Sebastian Stange

Seltsam, eigentlich hat **Homefront** spielerisch kaum Neues zu bieten. Und auch jetzt habe ich immer noch frustrierend wenig Ahnung davon, wie das fertige Spiel aussehen wird. Trotzdem: Die Entwickler überzeugen mit ihrem einzigartigen Szenario. Die Atmosphäre des Verfolgtwerdens, die krasse Utopie einer koreanischen Besatzung sowie die actionreichen Schießereien machen den Titel auch dieses Jahr zu einem meiner E3-Lieblinge.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Kaos Studios
TERMIN: 2. Quartal 2011



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Actionreich, bedrückend und spannend – tolle Shooterkost mit faszinierender Zukunftsvision

Von: Felix Schütz/Jürgen Krauß

Spielerische Freiheit, düstere Stimmung und ein cooler Held: Das Team von Eidos Montreal beweist, wie ernst es ihm mit Deus Ex 3 ist!

▲ **VIELFALT** | Fans des ersten **Deus Ex** wird's freuen: Im dritten Teil der Reihe soll es wieder mehrere Munitionstypen und Waffen-Upgrades geben, um verschiedene Spielweisen zu unterstützen.

GEBROCHEN | Adam Jensen, der Held des Spiels, leidet unter seinem kaputten, zusammengeschraubten Körper.

Deus Ex: Human Revolution







Zurück zu den Wurzeln, zurück zu alter Stärke: Das junge Team Eidos Montreal hat sich für sein erstes Projekt ein gewaltiges Ziel gesetzt. Nämlich ein neues **Deus Ex**-Spiel zu entwickeln, das an den Ruf des beliebten ersten Teils heranreicht! PC-Games-Redakteur Jürgen Krauß hat sich auf der E3 eine erste Gameplay-Demo angesehen und kann deshalb bestätigen, dass die Entwickler ihren Job sehr, sehr ernst nehmen – denn **Deus Ex: Human Evolution** macht schon jetzt eine richtig gute Figur!

Die Sci-Fi-Handlung des Action-Rollenspiels beginnt im Jahr 2027 – einer Zeit, die von politischem Chaos und Korruption, aber auch von großartigen technischen Errungenschaften geprägt ist. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Adam Jensen, einem Sicherheitsspezialisten, dessen Körper mit allerlei nanotechnischen Implantaten ausgestattet wurde. Durch diese Modifikationen kann der Spieler viele Situationen auf unterschiedliche Art und Weise lösen, je nachdem, wie er seinen Helden entwickelt hat.

Eidos Montreal präsentierte das Spiel auf einer Xbox 360 und erklärte uns dabei seine vier Design-Eckpfeiler: Kampf, Tarnung, soziale Interaktion und Hacken, wobei wir das zuletzt Genannte noch nicht begutachten konnten.

Die Demo beginnt damit, dass Adam sich auf die Suche nach einem Hacker des Triaden-Verbrechersyndikats begibt, der sich auf einer Insel in der Nähe von Schanghai versteckt. Die Szenebar The Hive und deren Triaden-Boss Tong scheinen unsere beste Fährte zu sein, also machen wir uns auf den Weg. Eine komplett offene Spielwelt gibt und braucht es nicht, lediglich die Missionsgebiete sind frei begehbar. Hier stellt sich bereits eine dichte, gut zu **Deus Ex** passende Atmosphäre ein: Der Look ist düster und ernst, die finstere Umgebung wird nur von unnatürlichem Neonlicht erhellt. Auf den belebten Straßen halten sich zahlreiche NPC-Passanten auf, die prompt auf uns reagieren: Als Adam unabsichtlich mit einer Waffe auf eine Fußgängerin zielt, drückt sie sich verängstigt und schutzsuchend an ein Geländer, bis wir die Knarre endlich wegstecken. Laut Eidos Montreal soll man alle NPCs ansprechen dürfen!

Vor dem Hive-Club stoßen wir auf den Türsteher. Hier erklärt Eidos den wohl wichtigsten Aspekt von **Deus Ex 3**: die Handlungsfreiheit. In der Präsentation bestechen wir den Türsteher mit einer stattlichen Menge Bargeld, damit er uns Einlass gewährt. Jedoch stellt Eidos Montreal auch mehrere alternative Routen in Aussicht, etwa durch die Abwasserkanäle zu schleichen, Gewalt anzuwenden oder sich durch die Hinter-



▲ **ACTION** | Obwohl **Deus Ex 3** im Kern ein tiefgründiges Rollenspiel ist, sollen auch Shooter-Fans wieder auf ihre Kosten kommen – insofern man den Helden Adam Jensen entsprechend geskillt und weiterentwickelt hat.



▶ **HINTERRÜCKS** | Mit manchen Implantaten ist Adam leiser oder sogar unsichtbar unterwegs. So kann er sich an Feinde heranschleichen und sie geräuschlos ausschalten – auf Wunsch auch nur mit Betäubungsangriffen.

tür hineinzulassen. Allesamt Pfade, die Eidos uns zwar versprechen, aber nicht demonstrieren konnte.

Im Club schickt man uns in den VIP-Bereich, wo wir versuchen, den Barkeeper nach Tong auszufragen. Uns stehen dazu verschiedenste Verhaltensweisen zur Auswahl, im Dialogmenü erspähen wir Begriffe wie „advise“ (ermahnen) „insist“ (darauf bestehen) und „pinpoint“ (festnageln). Da unsere Bemühen jedoch nicht von Erfolg gekrönt sind, suchen wir uns einen anderen Pfad, um Tong zu erreichen. Wir gelangen über Umwege an einen Zugangscode, mit dem wir uns tiefer in den Club vorwagen. Es folgt eine kurze Schleichpassage, in der wir die Wachen aus der Dunkelheit heraus ausschalten. Adam kann sich dazu hinter Deckungen verstecken, die Kamera wechselt dann automatisch in eine Verfolgerperspektive – auch wenn man den Großteil des Spiels klassisch aus der Ego-Ansicht erlebt. Schließlich erreichen wir Tongs Büro und müssen erkennen, dass uns der Barkeeper die ganze Zeit über hinters Licht geführt hat: ER ist Tong!

Noch ehe wir uns den Kerl vorknöpfen können, überspringt die E3-Präsentation kurzerhand einige Spielstunden. Plötzlich finden wir uns mitten in einer wilden Actionsequenz an einer Hafenanlage wieder! Adam hechtet von Deckung zu Deckung, zwischendurch hebt er mithilfe seiner Körperkraft-Verbesserungen mühelos Kisten aus dem Weg. Diese kann er beispielsweise als Deckung oder als Kletterhilfe einsetzen. Hier und da schnappt Adam sich auch ein Wache und setzt sie mit einer brutalen, nicht vorgeskripteten Sequenz außer Gefecht – Eidos Montreal bezeichnet diese Aktionen als „Takedowns“.

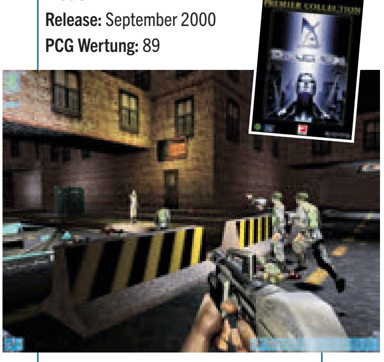
Dann präsentieren die Entwickler eine weitere von Adams Modifikationen: Erst aktiviert er eine Art Röntgenblick, womit er Gegner durch Wände hindurch sehen kann. Danach nutzt er seinen bionischen Arm, um mit bloßen Händen das Mauerwerk zu durchstoßen und den Gegner dahinter auszuschalten. Ziemlich beeindruckend! Dass wir hinter dem eben geschaffenen Loch dann auch gleich einige Sprengkörper finden, nach denen wir scheinbar ohnehin gesucht hatten, gehört natürlich zur sauber einstudierten Messe-Präsentation.

Während Adam sich aufs Dach vorarbeitet, macht er sich auf Knopfdruck unsichtbar und verpasst einer Wache unbemerkt eine Kugel aus seiner schallgedämpften Pis-

DIE BEIDEN VORGÄNGER

Kult und Gefahr: Rollenspiel-Fans verbinden mit Deus Ex nicht nur grandiose Spieltiefe, sondern auch die Enttäuschung einer durchschnittlichen Fortsetzung.

Deus Ex
Release: September 2000
PCG Wertung: 89



Als Ion Storm das von Warren Spector designte Werk veröffentlichte, brach eine Welle des Jubels los: Das düster-futuristische Abenteuer verband erstmals die Vorzüge eines guten Shooters mit der spielerischen Freiheit eines vollwertigen Rollenspiels. Als Agent JC Denton musste der Spieler zahllose Entscheidungen treffen, um die clever designten Missionen zu meistern: Welchen Weg wählt man? Wie verhält man sich NPCs gegenüber? Welches nanotechnische Upgrade sollte man in Dentons Körper einbauen? Zahllose Möglichkeiten und mehrere Endsequenzen machen **Deus Ex** bis heute zu einem der besten Rollenspiele überhaupt.

Deus Ex: Invisible War
Release: März 2004
PCG Wertung: 85



Unter **Deus Ex**-Fans gilt **Invisible War** als das, was man unter einer „weichgespülten“ Fortsetzung versteht: Der Rollenspiel-Tiefgang wurde zurückgefahren, es gab weniger Möglichkeiten zur Charakterentwicklung und auch die Story fiel im Vergleich zum Vorgänger deutlich simpler aus. Trotzdem ein gutes Spiel, das allerdings zu viel seiner **Deus Ex**-Seele zugunsten eines höheren Action-Anteils opferte.

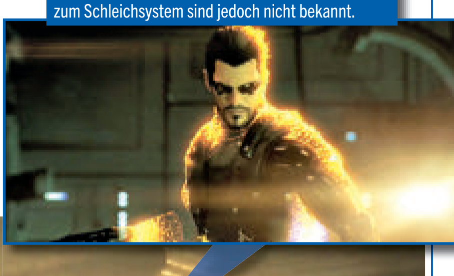
TRAILER-ANALYSE: ADAMS IMPLANTATE

Kurz vor der E3 veröffentlichte Square Enix einen brillanten, vorgerenderten Trailer zu Deus Ex 3.

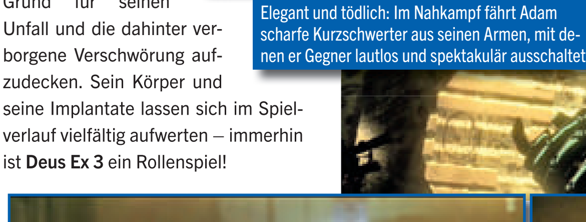
Obwohl das Video keine Spielgrafik zeigt, demonstriert es bereits, worauf es in **Deus Ex 3** ankommt: Adam Jensens Körper wird nach einem Unfall mit hochentwickelten Implantaten ausgestattet, manche Körperteile werden sogar vollständig ersetzt. Obwohl er scheinbar darunter leidet, muss er diese Modifikationen nutzen, um den Grund für seinen Unfall und die dahinter verborgene Verschwörung aufzudecken. Sein Körper und seine Implantate lassen sich im Spielverlauf vielfältig aufwerten – immerhin ist **Deus Ex 3** ein Rollenspiel!



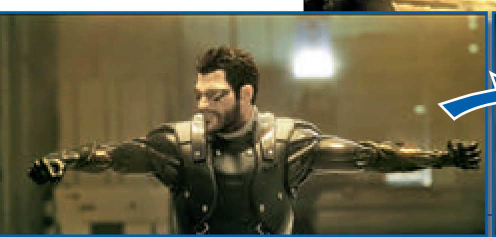
SCANNER-PUPILLE
Mit dieser Augen-Modifikation kann Adam seine Feinde durch Wände hindurch erkennen. Das ermöglicht es ihm, seine Schleichpfade zu planen oder Feinde überraschend auszuschalten.

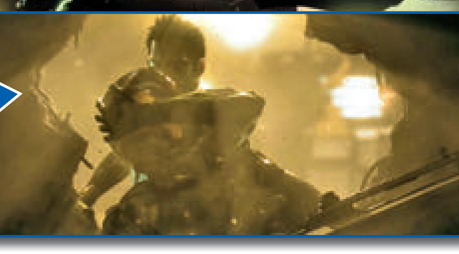


TARNFELD
Adam wie auch andere technisch aufgemotzte Gegner können sich unsichtbar machen – mehr Details zum Schleichsystem sind jedoch nicht bekannt.



SCHWERTKLINGE IM ARM
Elegant und tödlich: Im Nahkampf fährt Adam scharfe Kurzschwerter aus seinen Armen, mit denen er Gegner lautlos und spektakulär ausschaltet.





MEHR KÖRPERKRAFT
Hat Adam seine mechanischen Arme aufgerüstet, kann er beispielsweise schwere Objekte heben oder Gegner selbst durch Wände hindurch packen und ausschalten.

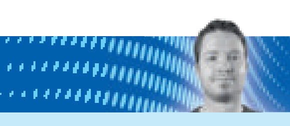
tole. Oben auf dem Gebäude angekommen, sondiert er die Lage – und siehe da, praktischerweise hat der Leveldesigner hier ein Glasdach eingebaut. Doch das bleibt nicht lange heil, denn unser Held stürzt sich todesmutig durch das Glas in die Tiefe hinab – inmitten eine Gruppe von fünf Sicherheitsmännern. Adam aktiviert wieder eines seiner Körper-Upgrades und erzeugt eine Blase um sich herum, die unzählige Kugeln freisetzt und die verdutzten Gegner regelrecht durchsiebt! Doch die Freude über den mächtig cool inszenierten Auftritt währt nicht lange: Ein Helikopter wirft einen Metallwürfel direkt vor unsere Nase, der sich – **Transformers** lässt grüßen – in einen feindseligen Mech verwandelt. Es folgt eine knackige Auseinandersetzung, in deren Verlauf wir das Waffen-Upgradesystem erstmals in Aktion erleben: Ein Raketenwerfer, der hier wie zufällig herumliegt, kann nämlich beispielsweise dank eines Upgrades hitzegelenkte Sprengkörper verschießen – dadurch kann Adam praktisch um die Ecke schießen.

Nachdem sich auch der Mech nicht mehr rührt, drapiert Adam den zuvor gefundenen Sprengstoff an einer vorgegeben Stelle. Leider ist der Zeitzünder auf wenige Sekunden voreingestellt – dumm für unseren Helden, denn die folgende Explosion schleudert den Nano-Agenten kurzerhand zum Fenster hinaus und vor die Füße eines bulligen Kerls, der uns eindeutig nicht leiden kann: Bevor wir uns versehen, schnappt er sich Adam und lässt aus seinem stählernen Arm ein schweres Maschinengewehr herausschnellen. Damit endet die spannende Präsentation leider schon. Wir hätten am liebsten noch stundenlang zugeschaut, denn **Deus Ex: Human Evolution** sieht schon jetzt einfach super aus! ❑



LEBENDIG | Die meisten NPCs wird man ansprechen können. In vielen Dialogen wählt man aus verschiedenen Antwort- und Vorgehensmöglichkeiten, die den Spielverlauf stark beeinflussen.

EINSCHÄTZUNG
Felix Schütz



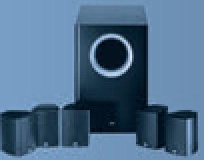
Natürlich kann eine E3-Präsentation niemals all die Möglichkeiten und die Atmosphäre einfangen, die ein **Deus Ex**-Spiel bieten muss. Doch was mir mein abgebrühter Kollege Jürgen aus Los Angeles berichtet hat, das klingt schon verdammt gut: Entscheidungsfreiheit, düstere Atmosphäre, eine packende Story, heftige Action, coole Charaktere und dazu Adams mächtige Fähigkeiten – wenn es einem Spiel gelingt, als dies zu vereinen, dann muss es einfach ein neues **Deus Ex** sein!

GENRE: Action-Rollenspiel
ANBIETER: Square Enix
ENTWICKLER: Eidos Montreal
TERMIN: 2011



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Messe-Demo weckt riesige Hoffnungen: Findet **Deus Ex 3** tatsächlich zu alter Stärke zurück? Wir glauben: ja!





ALTERNATE

NVIDIA® 3D VISION™
FÜR DAS ULTIMATIVE 3D PC-ERLEBNIS

NVIDIA

Genau wie die aktuellsten Filme und Fernseher erfährt der PC derzeit eine Entwicklung von 2D zu 3D. 3D-Notebooks und Desktop-PCs mit der Power von NVIDIA® 3D Vision™ sorgen für das ultimative 3D-Erlebnis auf dem PC.






ALTERNATE HighEnd X470 3D-Kit

W7PRO64 inkl. 3D-Bildschirm und 3D-Brille

- NVIDIA® 3D Vision Set: LCD-Shutterbrille & Acer GD245HQbid: 60-cm-LCD-Monitor (23,6", 3D ready)
- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz) • 4 GB DDR3-1.333
- Mainboard Asus P7H55 • NVIDIA® GeForce GTX 470 Grafikkarte
- 1-TB-SATA-Festplatte (Western Digital)
- Blu-Ray-ROM-Laufwerk • Super-Multi-DVD-Brenner
- Cooler Master Silent Pro M850 Netzteil (850 Watt)
- Microsoft® Windows 7 Professional 64-Bit (OEM)



Systea HighEnd GTX480 E10 3D-Kit

W7PRO64 inkl. 3D-Bildschirm und 3D-Brille

- NVIDIA® 3D Vision Set: LCD-Shutterbrille & Acer GD245HQbid: 60-cm-LCD-Monitor (23,6", 3D ready)
- Intel® Core™ i7-960 Prozessor (3,2 GHz) • 6 GB DDR3-1.333
- Mainboard Asus P6T Deluxe V2
- NVIDIA® GeForce GTX 480 Grafikkarte
- 1-TB- und 300 GB-SATA-Festplatte (Western Digital)
- Super-Multi-DVD-Brenner
- Cooler Master Silent Pro Netzteil (1.000 Watt)
- Microsoft® Windows 7 Professional 64-Bit (OEM)



Systea Local Hero Champion D101 3D-Kit

W7PRO64 inkl. 3D-Bildschirm und 3D-Brille

- NVIDIA® 3D Vision Set: LCD-Shutterbrille & Acer GD245HQbid: 60-cm-LCD-Monitor (23,6", 3D ready)
- Intel® Core™ i7-960 Prozessor (3,2 GHz) • 6 GB DDR3-1.333
- Mainboard Asus P7H55 • NVIDIA® GeForce GTX 480 Grafikkarte
- 1-TB- und 300 GB-SATA-Festplatte (Western Digital)
- Blu-Ray-Combo-Laufwerk • Super-Multi-DVD-Brenner
- Cooler Master Silent Pro M850 Netzteil (850 Watt)
- Microsoft® Windows 7 Professional 64-Bit (OEM)

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 14.07.2010.

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 69 und 110-111

24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*







www.alternate.de

DÜSTER | Die Spielwelt Ehb steht vor dem Abgrund, entsprechend dunkel und bedrohlich entwerfen die Entwickler die Dungeons.

Dungeon Siege 3





Von: Sebastian Weber/Robert Horn

Obsidian wagt sich an ein Hack 'n' Slay – und das scheint richtig gut zu werden.

Gerade eben veröffentlichte Obsidian Entertainment sein erstes eigenständiges Spiel, **Alpha Protocol**, und arbeitet nebenbei für Bethesda an **Fallout: New Vegas**, da kündigen die fleißigen Kalifornier schon ihr nächstes Projekt an: Mit **Dungeon Siege 3** setzt Obsidian im Auftrag von Square Enix die bekannte Hack'n'Slay-Reihe aus der Feder von Chris Taylor fort. Der wiederum steht Obsidian zumindest als Berater zur Seite, damit **Dungeon Siege 3** sich nicht zu sehr von seinen Vorgängern entfernt.


ABWECHSLUNG | Obsidian schweigt noch zu den unterschiedlichen Arealen, setzt aber anscheinend auf Abwechslung.

Schauplatz der Geschichte ist wieder das Königreich Ehb. Dort geraten die vorherrschenden Fraktionen immer stärker ins Ungleichgewicht, was das Land mehr und mehr zugrunde richtet. Sie schlüpfen in die Rolle eines Mitglieds der 10. Legion. Die ehemaligen Beschützer Ehbs sind allerdings in Ungnade gefallen, sodass es im Spielverlauf Ihre Aufgabe ist, den Ruf Ihrer Truppe wieder reinzuwaschen und den Untergang des Königreichs zu verhindern. So weit klingt die Story freilich wenig innovativ, jedoch versprechen die Entwickler eine reaktive Geschichte. Ähnlich wie in **Alpha Protocol** soll sich der einfache Ausgangsplot nämlich mit der Zeit verändern, je nachdem, wie Sie in Dialogen reagieren, wie Sie NPCs behandeln, wie Sie in bestimmten Situationen handeln und so weiter. Dadurch möchten die Entwickler der Hintergrundgeschichte einen verblüffend hohen Stellenwert einräumen, wie man es aus den vorangegangenen Action-Rollenspielen nicht gewohnt ist.

Genretypisch geht es dagegen im Kampf zu. In der Spielwelt warten wahre Gegnermassen darauf, von Ihnen ins Jenseits geklickt zu werden. Als Belohnung lassen die Monster dann allerlei Gegenstände fallen, sogenanntes Loot – wovon es massig gibt. Ihre Sammelleidenschaft wird also auf jeden Fall befriedigt. Die Levels sind außerdem **Dungeon Siege**-typisch in mehrere Ebenen unterteilt, die Sie nach und nach durchlaufen. Eine offene Welt gibt es also nicht. Das Kampfsystem funktioniert einfach, aber dennoch taktisch: Jede Charakterklasse hat zwei Kampfhaltungen. Die eine lässt Ihren Schützling schnelle Schläge mit einer Einhandwaffe ausführen, die andere brauchen Sie, um starke Hiebe mit Zweihändern zu starten. Das macht die Scharmützel dynamisch, da

▲ **BOMBASTISCH** | Obsidian liefert große, beeindruckende Locations.

▼ **BEKANNT** | Wer das erste **Dungeon Siege** seinerzeit gespielt hat, dem kommt diese Aussicht auf das schneebedeckte Dorf sicher bekannt vor – eine ähnliche Szene gab es damals bereits. Sicher kein Zufall.

Sie immer wieder zwischen den Angriffsarten wechseln müssen, je nachdem, was für einem Gegner Sie gegenüberstehen. Dazu kommen Boss-Monster. Diese sind alle individuell gestaltet, sodass kein Biest dem anderen gleicht, und sie bedürfen allesamt einer eigenen Strategie, um sie zu besiegen – vergleichbar mit einem Bosskampf in **World of Warcraft**. Das ist zwar auch nicht neu, sondern eher Serienausstattung, doch Obsidian scheint dies gut umzusetzen. Das riesige, untote Monster, das wir gezeigt bekamen, war jedenfalls hübsch widerlich designt.

Von den angesprochenen Klassen haben wir bisher allerdings nur zwei gesehen: den Guardian, also den Kämpfertypus, und die Arcan, eine Art Magierin. Welche weiteren Klassen Obsidian plant und wie die Charakterentwicklung letztlich funktioniert, das blieb bisher offen. Toll ist allerdings, dass Sie im Spielverlauf NPCs treffen, die sich Ihnen anschließen können, in unserem Fall die Arcan. Diese Kollegen begleiten Sie dann und beeinflussen so den Fortgang der Geschichte. Außerdem darf auf Wunsch jederzeit ein Freund von Ihnen den zweiten Charakter steuern. In der präsentierten Version des Spiels reichte ein einfacher Druck auf eine Taste des Gamepads und die Arcan folgte nicht mehr computergesteuert unserem Helden, sondern gehorchte unserem Mitspieler. Deshalb hat auch jede Klasse Fähigkeiten, die speziell auf das Koop-Spiel ausgelegt sind. Beispiel: Im Kampf stürmt eine große Gruppe Gegner auf unsere beiden Abenteurer ein. Die Magierin verlangsamt die Fieslinge kurzerhand mit einem Zauber, sodass sich die Kerle nur noch behäbig bewegen. Nun rennt der Guardian mit seinen Klingen auf die Typen zu und metzelt sich munter durch die Widersacher, die sich nur schlecht wehren können. Kampf ohne Probleme erledigt, auf zum nächsten Monster.

Solche guten Ideen, wie eben **Dungeon Siege 3** auf Koop auszulegen, haben die Entwickler einige. Wenn Sie zu viele Aufgaben auf einmal angenommen haben und die Übersicht verlieren, wohin Sie als Nächstes sollen, gibt Ihnen das Spiel etwa eine einfache, aber effektive Hilfestellung. Im Quest-Log dürfen Sie optional eine Art Brotkrumenspur aktivieren, die Ihnen als leuchtende Linie den Weg zum nächsten Ziel weist. Das kennt man zwar schon aus **Dead Space**, aber in einem Action-Rollenspiel sind derartige Hilfen neu und nicht zu unterschätzen.

Doch Obsidian bedient sich nicht nur bei **Dead Space** und **Alpha Protocol**. Der Grafikstil erinnert auch ein wenig an den ärgsten Konkurrenten **Diablo 3**. Ob sich die Entwickler damit allerdings nicht ins eigene Knie schießen, da sie sich dem Vorwurf ausliefern, einfach nur eine **Diablo**-Kopie zu entwickeln, das sei mal dahingestellt. Ansonsten überzeugt **Dungeon Siege 3** technisch auf ganzer Linie. Obwohl sich der Titel noch in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung befindet, sehen die gezeigten Passagen bereits sehr gut aus und nutzen Ragdoll, Full Dynamic Lighting und all die anderen Effekte, die ein ordentliches aktuelles Next-Gen-Spiel bieten sollte. Wer auf Action-Rollenspiele steht, sollte **Dungeon Siege 3** also auf jeden Fall im Blick behalten, auch wenn noch kein Veröffentlichungstermin feststeht. ❑

EINSCHÄTZUNG

Sebastian Weber



Die Jungs bei Obsidian scheinen echte Arbeitstiere zu sein. Kaum ein Spiel fertig und das zweite noch in Entwicklung, kündigen sie schon ein neues Projekt an. Deshalb bin ich auch noch ein wenig skeptisch, ob es nicht besser wäre, erst das umfangreiche **Fallout: New Vegas** fertigzustellen, um sich dann **Dungeon Siege 3** zu widmen. Das, was Obsidian bisher gezeigt und angekündigt hat, klingt nach einem guten Spiel. Ob es aber gegen **Diablo 3** besteht? Ich glaube nicht.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
ANBIETER: Square Enix
TERMIN: Nicht bekannt

MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**



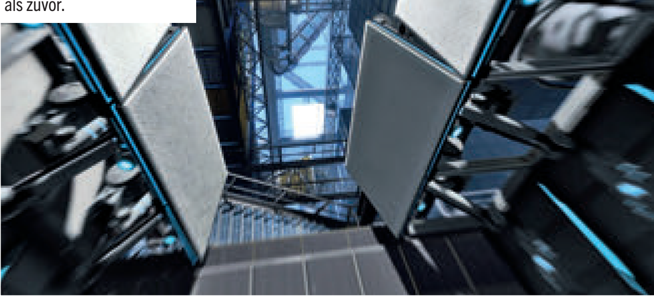
Das Spiel macht einen sehr guten und zeitgemäßen ersten Eindruck – nicht nur in grafischer Hinsicht.



ALTER BEKANNTER | In **Portal 2** müssen Sie sich wieder mit Computer Glados herumärgern.



▲ **NICHT MEHR STERIL** | Die Labore in **Portal 2** haben den sauberen Glanz des Vorgängers verloren und erscheinen nun verwüstet und zerstört. Glados baut sie wieder auf.



▼ **UM DIE ECKE DENKEN** | In **Portal 2** wird es nun auch bewegliche Flächen und Wände geben. Das macht die Rätsel noch komplexer als zuvor.

Portal 2

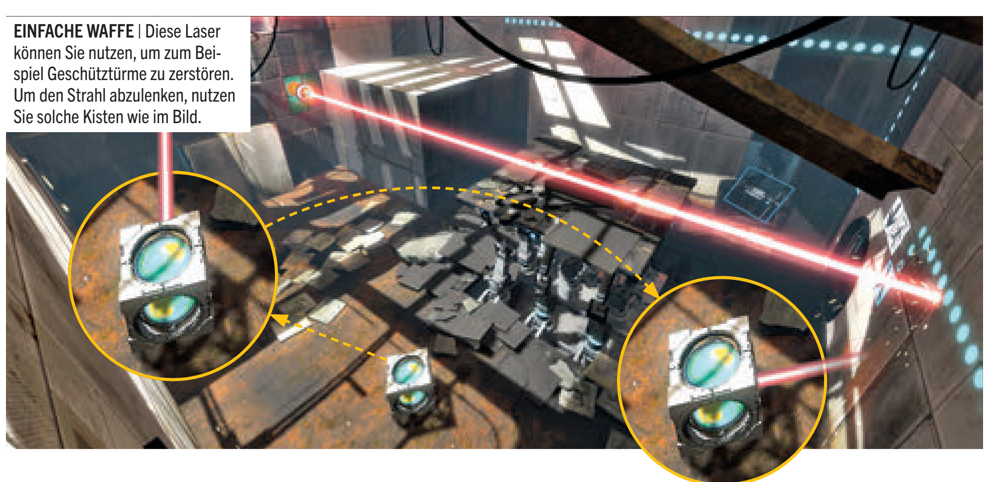
Von: Robert Horn/ Sebastian Weber

Mit Spitzenhumor und kreativen Kopfnüssen zählte Portal 2 zu den Höhepunkten der Messe.

Man mochte kaum glauben, was sich in dem kleinen Hinterzimmer in den oberen Räumen der E3 abspielte, die Entwickler Valve für seine Präsentation gemietet hatte. Keine große Showfläche, keine halb nackten Messebabes oder wummernde Bässe aus übergroßen Lautsprechern. Nur ein kleines, dunkles Büro mit Empfangstresen und einem versteckten Hinterzimmer. Und doch drängten sich hier Journalisten aus der ganzen Welt, standen Schlange und fragten mit glänzenden Augen wie kleine Schulkinder nach einem T-Shirt. Wer im Vorfeld keinen Termin ausgemacht hatte, wurde gnadenlos abgewiesen. Kein Platz mehr. Jede Präsentation, alle halbe Stunde, drei Tage lang, war restlos voll. Und das alles nur wegen eines einzigen Spiels!

Portal kennt inzwischen wohl jeder. Der Nachfolger, so betont Entwickler Erik Johnson von Valve, soll den Fans genau das gleiche Grundgerüst bieten, das den Vorgänger zu einem absoluten Erfolgsprodukt in aller Welt werden ließ. Vier Punkte hat Valve dabei besonders im Auge: Zum einen wären da natürlich die namensgebenden Portale. Das leicht zu lernende, aber schwer zu meisternde Spielprinzip, mit der Portalkanone einen Ein- oder Ausgang an Levelwände zu werfen, um ans Ziel zu gelangen, soll beibehalten werden. Außerdem wollen die Entwickler die Geschichte rund um Aperture Science und Computer Glados weitererzählen und ausbauen. Denn Glados – im ersten Teil besiegt – ist zurück und bringt die inzwischen verwahrlosten Labore wieder auf Vordermann, um weiter Experimente durchzuführen. Die Programmierung des Computers verlangt es schließlich.

Besonders beliebt war zudem der augenzwinkernde Humor von **Portal**. Er wird natürlich auch im Nachfolger nicht zu kurz kommen, wovon wir uns auf der E3 persönlich überzeugen konnten. Ein weiterer Punkt ist die Musik, die **Portal** ein Leben nach dem Abspann ermöglichte, wie unzählige Youtube-Videos beweisen. Das alles wird von einigen witzigen Ideen begleitet, um aus **Portal 2** ein Vollpreisspiel mit angemessener Länge zu machen: Da wären etwa lange Röhren, die in den einzelnen Abschnitten Gegenstände jeder Art transportieren. Diese Dinger können die Spieler nutzen, um durch die Gegend zu schweben oder aber etwa nervige Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Außerdem dürfen



EINFACHE WAFFE | Diese Laser können Sie nutzen, um zum Beispiel Geschütztürme zu zerstören. Um den Strahl abzulenken, nutzen Sie solche Kisten wie im Bild.

▲ **KOMPLEX** | Die Levels in **Portal 2** sollen unübersichtlicher werden als im Vorgänger, sodass Sie länger überlegen müssen, bis Sie auf die Lösungen für die Rätsel kommen.

▼ **RAFFINIERT** | Mithilfe dieser blauen Transportröhren können Sie Gegenstände oder gar sich selbst durch die Levels schweben lassen.

Sie durch geschickten Einsatz der Portal-Kanone den Verlauf dieser „Transportflüsse" verändern. Valve zeigte uns dies anhand einiger sehr kompliziert anmutender Beispiele, die zu beschreiben nahezu unmöglich ist. Ein weiteres Element, das das Vorankommen in den verwinkelten Räumen des Aperture-Labors verkompliziert, ist eine von Valve „Aerial Faith Plate" getaufte Sprungplattform. Diese katapultiert Sie oder auch Gegenstände quer durch die Levels. Den sogenannten „Thermal Discouragement Beam", eine Art Laser, nutzen Sie, um Gegner zu zerstören. Allerdings müssen Sie den Strahl erst mit diversen Hilfsmitteln, etwa speziellen Kisten, in die gewünschte Richtung lenken. Ebenfalls neu: eine Art Luftschacht, der wie ein Staubsauger alles in seiner Nähe ansaugt und verschluckt. Wenn Sie direkt davor ein Portal errichten, können Sie danach wunderbar Gegner entsorgen oder teilweise sogar Wände einreißen.

Zwei weitere Neuerungen der etwas anderen Art konnten wir ebenfalls in Aktion erleben: Valve spendiert seinem Spiel nun Flüssigkeiten. Mit verschiedenen Eigenschaften ausgestattet, nutzen Sie diese zu Ihrem Vorteil. Blauer Saft etwa hat Trampolineigenschaften und lässt Sie hüpfen. Orangene Flüssigkeit dagegen beschleunigt Sie, damit Sie sich selber über Abgründe katapultieren können. Das Coole: Sie selbst verteilen diese Flüssigkeiten dort, wo Sie diese brauchen. Durch geschicktes Portal-Platzieren schmieren Sie so Bereiche mit den fantastischen Flüssigkeiten ein. Ein beeindruckender Anblick, wenn plötzlich ein Schwall blauer Farbe aus Ihrem Portal bricht und den Boden färbt!

Wie vorhin erwähnt, spielt der besondere Humor von **Portal** auch im Nachfolger eine entscheidende Rolle. Das zeigt Valve auf der E3 anhand von Wheatly, einem Computer in Augenform. Schon früh treffen Spieler auf diese Quasselstrippe, die uns schon bei seinem kurzen Auftritt während der E3-Präsentation ein dickes Grinsen ins Gesicht zauberte. Da Wheatly nicht mehr als eine metallische Kugel ist, müssen Spieler den Gefährten die meiste Zeit tragen und ihn etwa in Computerterminals einsetzen, damit er den Weg freimacht. Bei einer solchen Gelegenheit hören Sie dann schon mal ein „Dreh dich bitte um, ich kann nicht, wenn mir jemand zuschaut!"

Falls Sie es noch nicht wissen sollten: **Portal 2** wird einen Koop-Modus enthalten – gerüchteweise sogar zwischen PC und Playstation 3 möglich. Das bedeutet, dass das Portale-Machen und Levelende-Erreichen noch ein ganzes Stück komplizierter wird, als es ohnehin schon ist. Gesagt hat Valve auf der E3 dazu allerdings nichts. Schade! Dafür ist klar: **Portal 2** wird ein Vollpreisspiel, das eigenständig im Laden stehen wird. Ein Paket wie bei der Orange Box wird es dieses Mal nicht geben. Auch die Spielzeit wird erhöht (was bei den etwa drei Stunden Spielzeit des Vorgängers nicht schwer ist) und soll mindesten doppelt so lange dauern. Dazu kommt noch nicht näher definierte Koop-Spielzeit. Sie werden also lange Zeit beschäftigt sein, bis Sie sich durch **Portal 2** „durchgedacht" haben. Und hoffentlich jede Minute davon genießen. Nach unserem E3-Besuch gehen wir jedenfalls ganz stark davon aus. ❑

EINSCHÄTZUNG

Robert Horn



Die Begeisterung der Presse aus aller Welt kann ich nachvollziehen. Valve hat sich auf der Messe zwar sehr zurückgehalten, kaum Neues verraten und nur ein paar magere Videoclips gezeigt, doch das reichte schon, um Begeisterung auszulösen. Das Gezeigte strotzte nur so vor Humor, Kreativität und Spielwitz, dass man nur laut applaudieren konnte. Dabei haben die Entwickler noch nicht einmal den Koop-Modus näher beleuchtet oder einen Level am Stück gezeigt. Vielleicht wird **Portal 2** nicht so einschlagen wie sein Vorgänger, doch wenn man nach der Begeisterung der Journalisten urteilt, hungern wir alle danach.

GENRE: Geschicklichkeit
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Valve
TERMIN: 2011



MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

Komplexer und abgedrehter als der Vorgänger. Dank guter Ideen und Koop-Modus ein Highlight der Messe.

Von: Christian Schlütter/ Sebastian Stange

Deeper Underground – Teil 4 der Serie schickt Sie unter Tage.

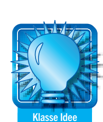
▲ MUSKELMANN | Darius Mason ist der Enkel des Protagonisten aus **Red Faction: Guerrilla.**

▼ HINTER DIR! | Die mysteriösen Angreifer sind agil und angriffslustig, können sogar Wände emporlaufen.

NEUBAU | Mit seiner Nano Forge kann Mason auch Brücken wieder instand setzen.

Red Faction: Armageddon





Open World war letztes Jahr. 2011 geht es in den Untergrund zurück. In **Red Faction: Armageddon**, dem vierten Teil der Action-Serie, ballern Sie sich durch ausgedehnte Höhlensysteme. Auf der E3 konnte sich Kollege Sebastian Stange ein Bild von Volitions neuem Spiel machen.

Armageddon spielt zwei Jahrzehnte nach den Ereignissen aus **Red Faction: Guerrilla**. Die Marskolonie ist fast vollständig zerstört, die Menschen haben sich unter Tage eine neue Bleibe geschaffen. Das geht allerdings nur so lange gut, bis eine außerirdische Macht in die Tunnel und Höhlen unter der Marsoberfläche eindringt und den Bewohnern nach dem Leben trachtet.

Sie spielen Darius Mason, den Enkel des Helden aus dem dritten Teil. Mason will die Überlebenden des Alien-Angriffs zusammenhalten und in Sicherheit führen. Gleichzeitig wird ihm aber von vielen Menschen die Schuld an dem Desaster gegeben.

Da Darius es mit neuen Gegnern zu tun hat, braucht er natürlich auch neues Schießgerät. In der Präsentation auf der E3 sahen wir zum Beispiel die Magnet Gun, mit der sich zwei Gegenstände miteinander verbinden lassen. Das funktioniert ähnlich wie der Enterhaken in **Just Cause 2**. Die getroffenen Ziele ziehen sich gegenseitig an und zerstören sich so, egal ob es sich um dicke Felsen, Kisten oder Angreifer handelt.

Eine nette Idee ist auch Masons Reparatur-Handschuh, mit dem sich zerstörte Umgebungsteile wieder zusammensetzen lassen. In der präsentierten Mission zerdepperte der Held zunächst eine Kiste, hockte sich dann in die Überreste und setzte die Splitter um sich herum wieder zusammen. In dieser selbst gebastelten Deckung harrte er ein paar Sekunden lang aus, bis sich seine Lebensenergie wieder aufgefüllt hatte.

Aber natürlich dürfen Sie auch im vierten Teil der Serie wieder fast die gesamte Umgebung eigenhändig kreuz und klein schlagen. Volition gibt Mason dafür sogar eine Art Mech-Anzug an die Hand, in den er in brenzligen Situationen steigen kann und der massiven Schaden anrichtet.

Aber auch die Feinde sind nicht ohne. Volition zeigte auf der E3 nicht nur zweibeinige, angriffslustige Aliens, sondern auch Krabbelviecher, die zwar alleine wenig ausrichten, im Rudel aber für Darius brandgefährlich werden und sogar an Wänden und Decken entlanglaufen.

Vor Eintönigkeit im Untergrund brauchen Sie übrigens wohl keine Angst haben. Volition verspricht eine abwechslungsreiche Reise durch Lava- und Eisareale des Höhlensystems bis in den Kern des Planeten selbst. ❑

EINSCHÄTZUNG

Christian Schlütter



Red Faction: Guerrilla war eines der wenigen Spiele, in denen das Open-World-Prinzip sogar einigermaßen Spaß gemacht hat. Da wundert es mich ein wenig, dass Volition jetzt mit dem Höhlenszenario wieder zum linearen Spielverlauf zurückkehrt. Aber vielleicht hoffen die Entwickler, so eine durchgängige Geschichte besser erzählen zu können. Die neuen Reparatur- und Magnet-Features sahen jedenfalls in der Präsentation schon richtig gut aus!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Volition
ANBIETER: THQ
TERMIN: März 2011

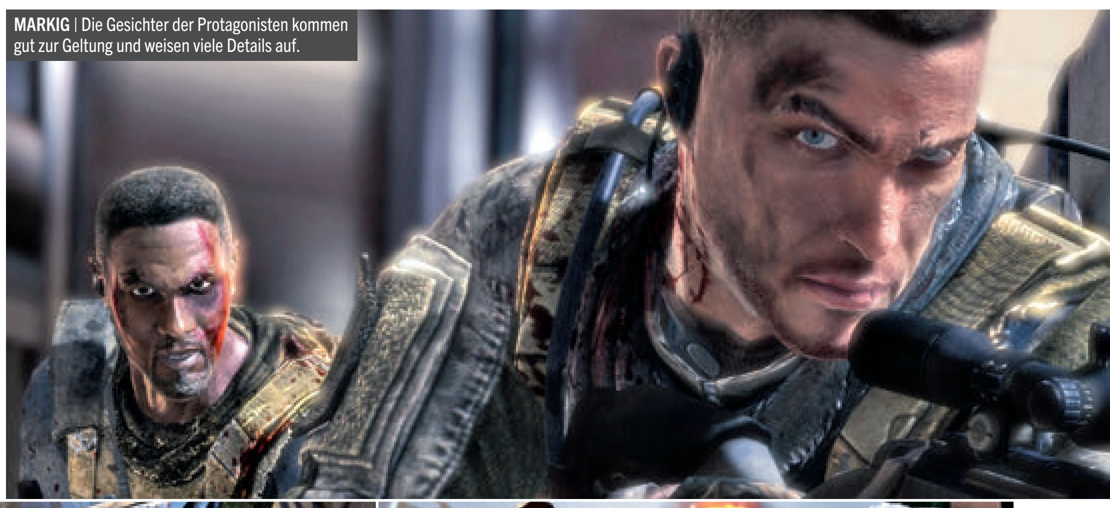


MESSE-EINDRUCK — **SEHR GUT**

Weniger mutig als der dritte Teil. Die neuen Waffen und Gadgets dürften aber für ein actionreiches Spiel sorgen.

Von: Christian Schlütter / Jürgen Krauß

Yager Entertainment schickt Sie in die Wüste – in einem packenden Taktik-Shooter.



MARKIG | Die Gesichter der Protagonisten kommen gut zur Geltung und weisen viele Details auf.



VERSCHÜTTET | Die einst blühende Wirtschaftsstadt Dubai ist komplett vom Sand eingeschlossen. Sogar Wolkenkratzer und Straßenzüge liegen unter Staub begraben.



EXPLOSIV | Trotz mysteriösen Geisterstadt-Settings soll in **Spec Ops: The Line** die Post abgehen. Sie und Ihr Team stehen immer wieder unter Beschuss.

Spec Ops: The Line



Bei kalten Getränken präsentierte 2K Games an seinem E3-Stand eine echte Wüstenei. Der Publisher zeigte nämlich **Spec Ops: The Line**, den neuen Shooter des deutschen Studios Yager Entertainment. Kollege Jürgen Krauß stürzte sich für Sie in die sandige Hölle und war positiv überrascht.

Spec Ops: The Line versetzt den Spieler in das ungewöhnliche Setting Dubai. Allerdings ist in der einst glänzenden Wüstenstadt einiges schiefgelaufen. Sandstürme haben selbst Wolkenkratzer in Staub gehüllt und den Großteil der Einwohner zur Flucht bewogen. Einzig US-Colonel John Konrad blieb mit seiner Mannschaft zurück, um die Gegend zu sichern. Allerdings scheint der Militär-Mann in der trostlosen Einöde den Verstand verloren zu haben. Er und seine Männer führen dort ein wahres Terrorregime. Sie als Spieler werden nach Dubai geschickt, um nach Überlebenden zu suchen und Ordnung ins Chaos zu bringen. Doch schon bald verschwimmt auch für Ihr Team die namensgebende Linie zwischen Pflichterfüllung und Moral, zwischen Vernunft und Selbstaufgabe.

Dieses moralische Dilemma soll sich auch im Spielgeschehen niederschlagen. In einer Szene sahen wir, wie ein Soldat wahllos Zivilisten erschoss, um einen Gefangenen zum Reden zu bringen. Wir konnten sowohl in Sicherheit vorbeischleichen als auch eingreifen, um die Unschuldigen zu retten. Dem Verhörten jedoch ist nicht zu helfen. So geht es bei den Entscheidungen im Spiel nie um reines Richtig oder Falsch. Die Grenze zwischen Gut und Böse verschwimmt zusehends.

Ein anderes Kernelement des Spiels soll der Sand selbst werden. So wird eine Granate quasi zur Staubgranate, die ganze Bereiche uneinsehbar macht. Und im Stadtgebiet tun sich immer wieder riesige Gräben und Trichter auf, die eine Gefahr für Ihr Team darstellen – und für Gegner.

Die KI-Kollegen kommandieren Sie übrigens mit einem relativ simplen Befehlssystem. Die taktische Tiefe eines **Ghost Recon Advanced Warfighter** soll und wird **Spec Ops: The Line** nicht erreichen.

Yager plant außerdem einen Mehrspieler-Modus, der „total fantastisch" werden soll. Details dazu konnte man uns während der Präsentation auf der E3 aber noch nicht nennen. ❑

EINSCHÄTZUNG

Christian Schlütter

Laut Kollege Krauß sehen die Wolkenkratzer, deren Türen und Fenster meterhoch mit Sand zugeschüttet sind, schon fast „bioshockesk" aus. Außerdem holt Yager für den Soundtrack (und das freut mich besonders) den guten alten Metal aus der Plattenkiste. Spielerisch dürften gerade die moralischen Entscheidungen und das dynamische Sand-Feature für einige coole Momente sorgen. Im nächsten Jahr wird sich zeigen, wie gut **Spec Ops: The Line** wirklich ist.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: 2K Games
ENTWICKLER: Yager Entertainment
TERMIN: 2011





MESSE-EINDRUCK **GUT**

Zwar keine Revolution, aber ein atmosphärischer Wüsten-Shooter mit einigen coolen Ansätzen.



AND JUSTICE FOR ALL | Größere Gegnergruppen besiegen Sie zwar auch mit Lichtschwertfuchtelei, die zahlreichen Machtfähigkeiten sind jedoch eine weitaus effektivere Methode.

Star Wars: The Force Unleashed 2





Von: Sascha Lohmüller

Die Macht außerordentlich stark in uns ist – und das bereits zum zweiten Mal.

Alte Bekannte wiederzusehen, ist immer eine tolle Sache. Besonders wenn man mit besagten Personen schöne oder spannende Erinnerungen verbindet. Dementsprechend groß war die Freude, als Ende letzten Jahres durch einen Trailer ein zweiter Teil von **Star Wars: The Force Unleashed** angekündigt wurde. Mittlerweile ist das Projekt so weit vorangeschritten, dass man uns bereits im Vorfeld der E3 einlud, um uns die Fortsetzung der Saga um den Jedi Galen Marek aka Starkiller anzuschauen.

Ohne groß spoilern zu wollen: Die Tatsache, dass erneut Starkiller die Hauptfigur ist, dürfte Kenner des Endes von Teil 1 überraschen. Das Team hinter der Story hat jedoch nicht ohne Grund einen Preis der Writers Guild of America für den ersten Teil gewonnen und so wird das erneute Auftreten des Protagonisten logisch in die Geschichte eingebettet.

Die Handlung fällt dabei zeitlich wie schon der Vorgänger zwischen die filmischen Episoden 3 und 4 und beginnt in einer Klonfabrik auf Kamino (bekannt aus **Star Wars: Episode 2 – Angriff der Klonkrieger**). Darth Vader ließ Starkiller nämlich kurzerhand klonen, um ihn weiter als seinen Schüler ausbilden zu können. Da der Klon jedoch seltsamerweise von Visionen und



RIDE THE LIGHTNING | Sind Gegner einmal zu weit entfernt für den Lichtschwerteinsatz, so schleudern Sie den imperialen Truppen einfach Machtblitze und dergleichen um die Ohren.



THE STRUGGLE WITHIN | Nach Darth Vaders Todesurteil flieht der Protagonist aus der Klonfabrik auf Kamino. Dazu gehört auch ein todesmutiger Sprung aus luftiger Höhe.

DIE SPECIAL EDITION DES SPIELS

Auch Sammler kommen bei The Force Unleased 2 auf ihre Kosten: mit der exklusiven Steelbook-Edition.

Enthalten sind drei neue Levels im Challenge-Modus, das Ralph-McQuarrie-„Deak Starkiller"-Outfit für den Hauptcharakter sowie ein exklusiver Lichtschwertkristall. Zudem liegt dem Spiel ein MIMIBOT-Designer-USB-Stick mit zwei Gigabyte Speicherkapazität bei. Auf diesem befinden sich ein digitales Artbook mit Artworks und Konzeptzeichnungen, das Skript zum Spiel sowie mehrere Desktop-Hintergründe. Und falls Sie sich wundern, warum wir hier die Xbox-Variante abbilden: Ein Bild der PC-Version existiert noch nicht.



ALL WITHIN MY HANDS | Die Steelbook-Variante ist prall gefüllt (im Bild die Xbox-Version).

SOME KIND OF MONSTER | Hin und wieder warten auch größere Gegner auf Sie, dank diverser Machtfertigkeiten und einem gefüllten Force Fury Meter jedoch keine unlösbare Aufgabe.

Erinnerungen des echten Galen heimgesucht wird, entschließt sich der dunkle Lord letztendlich dazu, seinen neuen Schützling zu beseitigen. Starkiller Numero 2 kann allerdings Darth Vaders Raumschiff stibitzen und flieht von Kamino.

Von Vader und seinen Truppen verfolgt, gelingt es dem Flüchtigen, Starkillers alten Mentor Rahm Kota ausfindig zu machen. Der jedoch ist verwundert: Noch nie wurde ein Jedi, schon gar nicht ein so mächtiger, erfolgreich geklont – eine Erklärung für die Erinnerungen und Visionen? Im weiteren Verlauf der Handlung bereist der Spieler unter anderem Dagobah, wo er die Höhle des Bösen (**Star Wars: Episode 5 – Das Imperium schlägt zurück**) aufsucht, sowie einen Kasinoplaneten, auf dem die aus Teil 1 bekannte Juno Eclipse gefangen gehalten werden soll. Hier treffen Sie dann übrigens auch auf das riesige Monster aus dem Ankündigungstrailer.

Grundsätzlich bleibt das Gameplay des Vorgängers erhalten, wird jedoch um einige Neuerungen angereichert. So kämpft Starkiller nun beispielsweise mit zwei Lichtschwertern. Dadurch ergeben sich natürlich mehr Taktiken sowie Kombo-Möglichkeiten als noch im ersten Teil. Apropos Taktiken: Die Entwickler nahmen sich alle Gegnertypen zur Brust und überarbeiteten jeden einzelnen davon. Somit dürften sich auch Kenner des ersten Teils in den Kämpfen nicht langweilen.

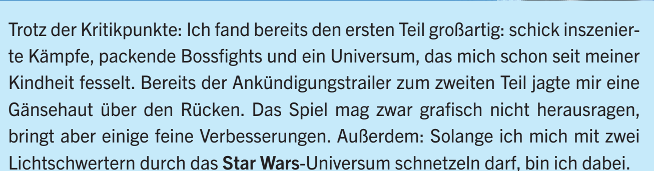
Wovon wir uns ebenfalls überzeugen konnten: Die Kämpfe wirken weitaus dynamischer und flüssiger als in Teil 1. Einen nicht geringen Einfluss auf diese neue Dynamik hat dabei das sogenannte „Force Fury Meter". Dies ist nichts anderes als eine Wutleiste, die Sie nach und nach füllen und schließlich auslösen. Dann werden all Ihre Machtfähigkeiten für kurze Zeit auf die Maximalstufe gesteigert – eine willkommene Hilfe, gerade bei Bosskämpfen. Von denen soll es weniger als im ersten Teil geben, dafür sollen sie epischer und abwechslungsreicher ausfallen. Davon konnten wir uns bei der Präsentation allerdings noch nicht überzeugen, Bosskämpfe wurden uns nämlich nicht gezeigt.

Was jedoch zu sehen war: eine der Passagen, die die Entwickler „Run for your life moments" nennen. Dabei handelt es sich um kurze Abschnitte, in denen Sie alle verfügbaren Fähigkeiten einsetzen müssen, um zu überleben – eine nette Auflockerung des Spielgeschehens.

Physikspielereien gibt es ebenfalls zuhauf. Bei der Präsentation wurde eine bemitleidenswerte Sturmtruppe gegen einen vorbeifliegenden TIE-Fighter geschleudert, den Physik-Engines Havok und Euphoria sei Dank. Ansonsten verlässt man sich auf eine neue Version des hauseigenen Grafikmotors. Der vollbringt zwar keine Wunder, aber die Inszenierung stimmt. Und darauf kommt es bei **Star Wars** an. ❑



SEEK & DESTROY | Da Darth Vader den Tod des Protagonisten fordert, treffen Sie hin und wieder auf die Häscher des dunklen Lords. Starkiller weiß sich jedoch zu helfen.



EINSCHÄTZUNG

Sascha Lohmüller

Trotz der Kritikpunkte: Ich fand bereits den ersten Teil großartig: schick inszenierte Kämpfe, packende Bossfights und ein Universum, das mich schon seit meiner Kindheit fesselt. Bereits der Ankündigungstrailer zum zweiten Teil jagte mir eine Gänsehaut über den Rücken. Das Spiel mag zwar grafisch nicht herausragen, bringt aber einige feine Verbesserungen. Außerdem: Solange ich mich mit zwei Lichtschwertern durch das **Star Wars**-Universum schnetzeln darf, bin ich dabei.

GENRE: Action-Adventure
ANBIETER: Activision
ENTWICKLER: LucasArts
TERMIN: 28. Oktober 2010



MESSE-EINDRUCK **SEHR GUT**

Spielerisch gibt's nicht allzu viel Neues, dafür ist das Spiel top inszeniert und spannend erzählt.

DAS IST NEU

- Gameplay orientiert sich am ersten Driver, das heißt kein Aussteigen mehr, keine Schießereien zu Fuß
- Hauptfigur ist wieder John Tanner aus den Teilen 1 bis 3
- Schauplatz ist die US-Metropole San Francisco
- Shift-Feature erlaubt ultraschnellen Fahrzeugwechsel
- Mehrspieler-Teil mit Erfahrungspunkte-System und insgesamt neun Modi für bis zu sechs Spieler
- 120 lizenzierte Fahrzeugmodelle

MUSKELPROTZ | Nein, damit ist ausnahmsweise mal nicht der Protagonist des Spiels gemeint, sondern dessen Lieblingswagen: ein gelber Dodge Challenger R/T aus dem Jahre 1970.

Driver: San Francisco





Von: Toni Opl

Mit Vollgas durch den dichten Großstadtverkehr. Ein Undercover-Cop kehrt zu seinen Wurzeln zurück.

Kraftstrotzende Muscle-Cars, spektakuläre Verfolgungsjagden und frei erkundbare Städte – mit **Driver** setzte Reflections anno 2000 neue Maßstäbe im Rennspiel-Sektor. Hier ging es nicht um Rundkurse, Ideallinien und Bestzeiten, sondern um halsbrecherische Drifts, brutale Rempeleien und die chronische Missachtung der Straßenverkehrsordnung.

Diesen Fokus hat die Serie im Laufe der drei Sequels etwas aus den Augen verloren. Zu sehr schielte man auf die erfolgreiche **GTA**-Reihe, gab dem Spieler die Möglichkeit, aus dem Fahrzeug zu steigen (**Driver 2**), implementierte Shoot-outs zu Fuß (Teil 3) und verabschiedete sich schließlich sogar von der Hauptfigur John Tanner (**Driver: Parallel Lines**). Technisch wie spielerisch weit unterlegen, musste man sich der Rockstar-Konkurrenz geschlagen geben.

Ende 2010 soll jedoch alles wieder gut werden! Die Entwickler gehen mit **Driver: San Francisco** „back to the roots" und konzentrieren sich auf das, was sie am besten können: mitreißende Verfolgungsjagden und Fahraufträge inmitten einer der schönsten Städte Amerikas – mit filmreifer Inszenierung, einzigartiger Fahrphysik und einem Mann am Steuer, der in Sachen Coolness locker mit Steve McQueen und Burt Reynolds mithalten kann: Tanner ist zurück!

Die Geschichte knüpft direkt an das Cliffhanger-Finale von Teil 3 an. Darin griff Schurke Jericho in letzter Sekunde zur Waffe und verpasste dem Undercover-Cop eine Kugel. Tanner überlebte schwer verletzt, liegt seitdem aber im Koma. Viel mehr wollte uns Martin Edmondson, Firmengründer und Creative Director bei Reflections, bis dato nicht zur Hintergrundgeschichte verraten. Wir gehen davon aus, dass sich ein Großteil der Geschehnisse von **Driver: San Francisco** in Tanners Unterbewusstsein abspielt. Dieser ungewöhnliche Story-Ansatz bot den Entwicklern die Möglichkeit, ein ganz neues Gameplay-Element plausibel in die Handlung einzubinden – Vorhang auf für: Shift.

Mittels der Shift-Funktion ist es dem Spieler jederzeit möglich, aus dem eigenen Wagen in die Vogelperspektive zu wechseln, frei durch die Straßen zu fliegen und sich in jedes beliebige Auto wieder hineinzuteleportieren. Dadurch offenbaren sich ganz neue taktische Möglichkeiten bei der Erfüllung der

EGO-PERSPEKTIVE | Erstmals gibt es auch eine richtige Cockpit-Ansicht. Cooles Detail: Tanner rudert bei den hektischen Verfolgungsjagden wie wild mit dem Lenkrad, teilweise sogar einhändig.

verschiedenen Missionen. Je nach Ausbaustufe können Sie im späteren Verlauf der Kampagne, die laut Edmondson eine Nettospielzeit von etwa zehn bis zwölf Stunden bieten wird, immer weiter aus der Szenerie herauszoomen und quer über die ganze Stadtkarte warpen.

Während man Shift benutzt, läuft das Spielgeschehen in Zeitlupe weiter, allerdings ist das Feature nicht unbegrenzt einsetzbar. Shift basiert auf einer Energieleiste, die sich nur durch einen möglichst rabiaten Fahrstil auflädt.

Klasse: Immer wenn Sie in ein neues Fahrzeug wechseln, erfahren Sie kleine Details aus dem Leben des Fahrers. Die Entwickler nennen dieses Feature „Bubbles of Life" und geben Ihnen auf diese Weise auch diverse Missionen an die Hand (mehr dazu im Interview auf der nächsten Seite). Beispiel gefällig? Wir wählen einen Polizeiwagen an, der mit Vollgas durch die Straßen von Downtown-Frisco brettert. Anhand einer Bild-in-Bild-Einblendung erfahren wir, dass dieser Cop gerade hinter einem flüchtigen Kriminellen her ist. Wir nehmen sofort die Verfolgung auf, müssen aber nach einer Weile feststellen, dass uns der Ausreißer immer wieder entkommt. Also aktivieren wir Shift, schweben einen halben Kilometer nach vorn, schnappen uns einen tonnenschweren Truck, der gerade in der Gegenrichtung unterwegs ist, und krachen frontal in das Fluchtauto. Verbrecher gefasst, Auftrag ausgeführt!

120 Automodelle – vom kleinen Fiat 500 über Tanners geliebten Dodge Challenger bis hin zu exotischen Marken wie dem DeLorean aus **Zurück in die Zukunft** – wird Reflections ins fertige Spiel packen. Stolz behauptet Edmondson, dass sie jedes Fahrzeug berücksichtigen werden, welches jemals in einer Hollywood-Verfolgungsjagd eine Rolle gespielt hat.

Und dabei spricht der kreative Kopf nicht von neumodischen CGI-Effektorgien à la **The Fast and The Furious**, sondern ehrlichen, handgemachten Actionstreifen wie etwa **Bullit**, **French Connection** oder **The Italian Job**.



SIGHTSEEING | Wahrzeichen wie die Transamerica Pyramid sorgen für Authentizität. Neben dem Finanzdistrikt dürfen Sie noch viele andere Gegenden San Franciscos unsicher machen.

DAS MISSIONSDESIGN

Anhand dieser Serie von Konzeptzeichnungen lassen sich bereits einige Story-Details und die Inszenierung eines von Tanners Einsätzen erahnen.



Tanners Erzfeind Jericho soll als Kronzeuge aussagen und per Polizei-Konvoi zum Gerichtsgebäude gebracht werden.



Den Transport nutzt Jericho jedoch für seine bestens geplante Flucht. Selbst in den Nachrichten-Helikopter hat er Komplizen eingeschleust.



Tanner nimmt natürlich sofort die Verfolgung auf und jagt den skrupellosen Schurken quer durch San Francisco.

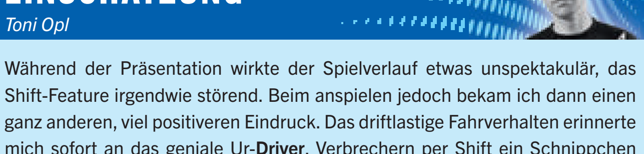


In einem dunklen Hinterhof kommt es zum Showdown. Mit dabei: Tanners Partner Jones, der erstmals in **Driver 2** auftauchte.



TRAILBLAZER | In diesem Mehrspieler-Modus müssen Sie innerhalb der beiden blauen Lichtschweife bleiben, die das KI-Fahrzeug hinter sich herzieht. Wilde Karambolagen sind garantiert!

EINSCHÄTZUNG



Toni Opl

Während der Präsentation wirkte der Spielverlauf etwas unspektakulär, das Shift-Feature irgendwie störend. Beim anspielen jedoch bekam ich dann einen ganz anderen, viel positiveren Eindruck. Das driftlastige Fahrverhalten erinnerte mich sofort an das geniale Ur-**Driver**, Verbrechern per Shift ein Schnippchen zu schlagen, machte richtig Laune. Auch im Mehrspieler-Modus stieg der Spielspaß mit jedem Match steil an. Grafisch darf's aber gern noch etwas mehr sein!

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Ubisoft Reflections
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 4. Quartal 2010



MESSE-EINDRUCK **GUT**

Mit der Rückbesinnung auf alte Tugenden nimmt **Driver** wieder ordentlich Fahrt auf. Das Spiel hat viel Potenzial!

Der größte Pluspunkt der **Driver**-Serie ist und bleibt das Handling der schwerfälligen, viel zu weich gefederten und ungemein hecklastigen Schlitten. Könnte man Videospiele riechen, würde es im Wohnzimmer dank permanent durchdrehender Reifen nur noch nach verbranntem Gummi stinken. Hinzu kommt ein realistisches Schadensmodell mit berstenden Scheiben, zerbeulten Karosserien und herunterhängenden Stoßstangen.

Mit einem über 300 Kilometer langen Straßennetz soll das neue **Driver** laut Edmondson nicht nur die bisher größte offene Spielwelt in einem Rennspiel, sondern auch viel Abwechslung bieten. Belebte Highways, ruhige Wohnviertel, staubige Offroad-Pisten, steile Hügel, dunkle Gässchen und Wahrzeichen wie die blumengeschmückte Lombard Street zeichnen das virtuelle San Francisco aus. Leider ließen Detailgrad und Texturqualität in der von uns gespielten Version noch sehr zu wünschen übrig.

In puncto Mehrspieler-Action wird **Driver: San Francisco** mit insgesamt neun Spielmodi für bis zu sechs Spieler aufwarten. Neben einem motivierenden Erfahrungspunkte-System spielt auch hier das neue Shift-Feature eine tragende Rolle. Im Modus „Trailblazer", den wir bereits ausgiebig antesten durften, gilt es, ein KI-gesteuertes Fahrzeug zu verfolgen. Nur wer direkt im Windschatten des flüchtigen Wagens fährt, erhält Punkte. Dementsprechend entsteht ein wildes Gerangel und jeder Spieler versucht, per Shift eine besonders schnelle Karre zu ergattern. Anfangs irritierte uns der ständige Fahrzeugwechsel, doch mit der Zeit entdeckt man die richtigen Taktiken und erkennt den Vorteil des Shift-Systems. Man ist immer mittendrin in der Action! ❑

INTERVIEW MIT **MARTIN EDMONDSON**

„Ich verspreche: Niemand wird in einer Garage festhängen!"



Martin Edmondson ist Creative Director bei Ubisoft Reflections.

PC Games: Haben Sie bei der Entwicklung von **Driver: San Francisco** auf bestehende Technologien gesetzt?

Edmondson: „Nein, das Spiel wurde von Grund auf neu programmiert. Das ist einer der Gründe, warum die Entwicklung so lange gedauert hat. Wir haben uns von Anfang an dagegen entschieden, auf Havok-Physik oder andere verfügbare Tools zurückzugreifen. Der von uns angestrebte Detailgrad, speziell in Bezug auf das Verkehrsaufkommen und das Schadensmodell, wäre bei einer angepeilten Bildwiederholrate von 60 Frames mit der Software von Drittherstellern einfach nicht zu realisieren gewesen."

PC Games: Welchen Sinn haben die sogenannten „Bubbles of Life" im Spiel, wenn man per Shift-Funktion in ein anderes Auto einsteigt?

Edmondson: „Der Sinn dahinter ist, dass man sich eben nicht einfach nur ein weiteres Stück Metall unter den Nagel reißt und davonrast, sondern auch für einen Moment in die Haut des Taxifahrers oder Polizeibeamten schlüpft, der da am Steuer sitzt. Ist ein Beifahrer an Bord, erleben Sie sogar die Unterhaltungen zwischen ihm und dem Fahrer und erhalten somit einen klitzekleinen Einblick in das Leben dieser Personen."

PC Games: Sind diese Minigeschichten alle mit der Hauptstory und den Missionen verbunden?

Edmondson: „Nein, keinesfalls. Nur manche Fahrzeuge bzw. deren Fahrer sind mit einer Mission verknüpft und durch ein Symbol entsprechend gekennzeichnet. Beispielsweise können Sie dann direkt an einer Polizeiverfolgungsjagd oder einem illegalen Wettrennen teilnehmen und erfahren anhand der Kommunikation im Fahrzeug, worum es gerade geht. Wenn auf dem Beifahrersitz allerdings eine alte Lady sitzt, die mit ihrem Mann gerade zum nächsten Einkaufszentrum tuckert, dann hat das keinen Bezug zu Tanners Story. Die Gute wundert sich dann eventuell nur, warum ihr Ehegatte plötzlich fährt wie ein Irrer."

PC Games: Welchen Stellenwert hat das Shift-System in der Kampagne? Ist man gezwungen, es ständig zu benutzen, oder kann man darauf auch verzichten?

Edmondson: „Das hängt von der Mission ab. Am Anfang bringen wir dem Spieler bei, wie Shift funktioniert und wie man es einsetzt. Im weiteren Verlauf wird man dann immer öfter darauf zurückgreifen müssen."

PC Games: Mit **Driver: San Francisco** soll die Serie zu ihren Wurzeln zurückkehren. Wird es ein Wiedersehen mit der berühmt-berüchtigten Tiefgaragenmission aus dem ersten **Driver** geben? Es kursiert ja der Mythos, dass viele Spieler nie über diese wirklich schwere Eröffnungsmission hinausgekommen sind.

Edmondson: „Ich verspreche: Niemand wird in irgendeiner Garage festhängen! Ich schaffte diese Mission damals in 23 Sekunden, also dachten wir, dass 60 Sekunden ausreichen müssten, damit da jeder durchkommt. Aber da lagen wir wohl falsch."

PC Games: Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung des Spiels?

Edmondson: „Das Schwierigste für uns war, derart viele Autos und Passanten in einer dermaßen großen Umgebung zu realisieren – und das bei den bereits angesprochenen 60 Bildern pro Sekunde. Um das hinzubekommen, haben wir Teile des Codes wieder und wieder umgeschrieben und optimiert. Durch das Shift-System muss ja zu jeder Zeit die komplette Stadt mit allen Fahrzeugen und Fußgängern virtuell vorhanden sein. Es gibt keine Ladepausen."

PC Games: An welches Ihrer vielen Projekte erinnern Sie sich am liebsten zurück?

Edmondson: „Das Action-Adventure **Ravenskull**, weil es mein erstes Spiel war, das veröffentlicht wurde. Und natürlich **Destruction Derby** und **Driver**. Beide boten damals eine nie dagewesene Spielerfahrung."

CINEASTISCH | Blizzard inszeniert die Story-Kampagne mit vielen aufwendigen Videosequenzen.

Starcraft 2: Wings of Liberty



Von: Felix Schütz

Ein letztes Mal vor dem Test spielten wir die epische Solo-Kampagne an. Lesen Sie hier, was Sie Ende Juli erwartet!

Natürlich könnte man ewig darüber streiten, ob **Starcraft 2** nun zu altbacken, zu konservativ ist. Denn zumindest im Mehrspielermodus traut sich Blizzard tatsächlich überraschend wenig: Klassisch und knallhart wie eh und je, so präsentiert sich der traditionelle Multiplayer in der Beta-Version, die viele Spieler bereits antesten konnten. Aber: Der Multiplayermodus ist doch „nur" ein Teil von **Starcraft 2**! Wer dem Echtzeitstrategie-Spiel also Ideenlosigkeit vorwirft, sollte mal einen Blick auf den umfangreichen Einzelspielermodus werfen. Den haben wir nämlich bereits zu einem guten Drittel gespielt und können daher sehr gut nachvollziehen, warum das Entwicklerteam so stolz auf seine Kampagne ist.

Wer's noch nicht wusste: Starcraft 2 ist eine Trilogie, es erzählt seine epische Story also auf drei Spiele verteilt. Den Anfang macht **Wings of Liberty**, das den ersten Akt der Handlung aus der Sicht der Terraner erzählt. Die beiden nächsten Spiele **Heart of the Swarm** und **Legacy of the Void**, die erst in ferner Zukunft erscheinen werden, liefern die Zerg- und Protoss-Kampagnen nach.

Ganz so offen wie einst angekündigt ist die Terraner-Kampagne mittlerweile nicht mehr. Beispielsweise hat Blizzard die schicke, interaktive Sternenkarte gestrichen, auf der man seinen Feldzug frei planen sollte. Stattdessen wählt man den nächsten Einsatz einfach in einem schlichten Menü aus. Allerdings ist der Missionsverlauf weiterhin nicht streng vorgegeben: Hin und wieder darf der Spieler selbst entscheiden, welchen Auftrag er zuerst angehen



EINSCHUB | Während der Missionen melden sich Charaktere mittels animierter Porträts zu Wort. Das ist zwar nicht gerade mitreißend in Szene gesetzt, lenkt aber zumindest nicht vom Spielgeschehen ab.



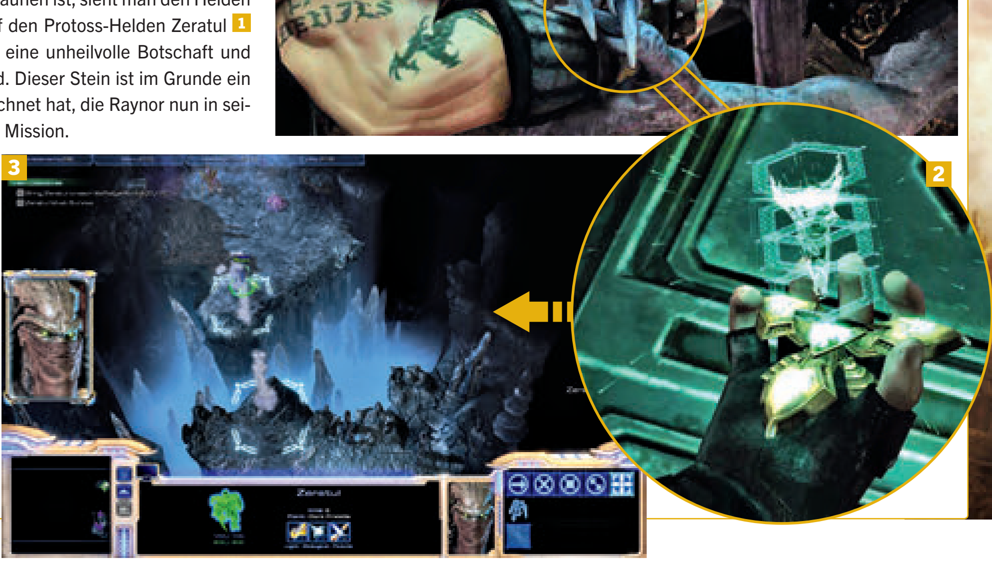
ABWECHSLUNG | Jede Mission soll eine eigene Besonderheit bieten. In diesem Einsatz etwa müssen wir mit einem riesigen Bohr-Laser einen Tempeleingang freischießen und Protoss-Angreifer abwehren.

DIE PROTOSS-MINIKAMPAGNE

Schon lange war bekannt, dass Wings of Liberty auch einige Protoss-Missionen umfassen wird. Nun wissen wir genau, wie diese ins Spiel eingebunden sind.

Obwohl **Wings of Liberty** zwar nur die Kampagne der Terraner liefert, wird sie auch schon einige Protoss-Einsätze beinhalten. Blizzard hat diese Missionen geschickt in die Handlung eingeflochten: Nachdem man die ersten Terraner-Aufträge absolviert hat, startet automatisch eine stimmungsvolle Zwischensequenz. In diesem Video, das bereits seit einigen Monaten im Internet zu bestaunen ist, sieht man den Helden Jim Raynor, wie er an Bord seines Raumschiffs auf den Protoss-Helden Zeratul 1 trifft. Der geschwächte Protoss überbringt Raynor eine unheilvolle Botschaft und drückt ihm 2 einen mystischen Kristall in die Hand. Dieser Stein ist im Grunde ein Datenspeicher, der Zeratuls Erinnerungen aufgezeichnet hat, die Raynor nun in seinem Labor abrufen kann – in Form einer spielbaren Mission.

Zeratuls Erinnerung beginnt mit einem fantastisch gerenderten Video, in dem er in einer riesigen Grotte zunächst uralte Artefakte untersucht und dabei auf die Zerg-Königin Kerragin stößt. Nach einem spannenden Duell startet die Mission: Zeratul flüchtet und muss sich einen Weg durch die von Zerg verseuchten Gesteinsformationen bahnen. Dazu setzt er Spezialfähigkeiten wie Teleportation und Lähmangriffe ein, um Abgründe zu überwinden 3 und sich an Patrouillen vorbeizuschleichen. Dieser Einsatz erinnert stark an einige Helden-Missionen aus **Warcraft 3**, ohne Armeen oder Basis. Wir finden: eine spannende Abwechslung vom Terraner-Alltag!



will, außerdem sind manche Einsätze völlig optional. Insgesamt umfasst **Wings of Liberty** 29 Missionen, die sich in ihrer Länge teils stark unterscheiden. Blizzards Faustregel lautet hierbei: Jede Mission muss eine eigene Spielidee, ein eigenes Konzept bieten. Ähnlich wie in **Warcraft 3** hat man also mehr zu tun, als nur eine Armee aufzubauen und den Gegner zu plätten.

So spielten wir etwa einen Auftrag, in dem wir auf dem Dschungelplaneten Bel'Shir kostbares Terrazine-Gas gewinnen sollten. Während unsere WBF-Arbeitereinheiten ans Werk gingen, griffen uns Protoss-Krieger vom Boden und von der Luft aus an, da wir das Gas direkt aus ihren geheiligten Stätten stahlen. Unsere Aufgabe war es nun, die Arbeiter zu schützen und gleichzeitig die Protoss daran zu hindern, ihrerseits die Gasquellen zu versiegeln. Für die Haupthandlung war dieser Auftrag zwar wenig relevant und richtige Spannung kam ebenfalls kaum auf, doch zumindest spielte er sich flott und bot grundsoliden Spielspaß.

Besonders gut gefiel uns, dass wir in dieser Mission erstmals Goliath-Kampfläufer einsetzen durften – diese Mechs kennen **Starcraft**-Fans noch aus dem Vorgängerspiel. Der Goliath ist nur eine von vielen Einheiten, die Blizzard ausschließlich im Story-Modus anbieten wird; im Multiplayer muss man auf sie verzichten. Sobald man neue Einheiten für eine Mission erhalten hat, darf man sie auch im Rest der Kampagne einsetzen – darunter alte Bekannte wie Medics oder Forschungsschiffe, aber auch neues Kriegsgerät wie den Diamondback-Schwebepanzer.

In einer weiteren Mission sollten wir den Eingang zu einem Protoss-Tempel freischießen – mit einem gigantischen, stationären Bohr-Laser. Das Coole daran: Wir konnten den Laser auf Wunsch auch einfach auf feindliche Einheiten und Gebäude lenken und ihn so als aktive Waffe verwenden. Nur so ließen sich die starken Angriffe der feindlichen Protoss-Archons und Transportschiffe abwehren. Während unser Laser das Tor einschoss, suchten wir außerdem die Karte nach Artefakten ab – drei davon waren in uralten Statuen versteckt, die wir mit unserer Wunderwaffe kurzerhand in Stücke ballerten. Mit diesen Artefakten werteten wir nach der Mission unsere Truppen auf – mehr dazu im Kasten „Das Forschungssystem" auf der nächsten Seite.

Ein Söldner-System hatte Blizzard zwar schon vor Jahren angekündigt, doch Details wollten die Entwickler damals nicht verraten. Nun herrscht aber Klarheit: Zwischen den Missionen steuert man den Helden James Raynor durch einige Räume seines Raumschiffs, unter anderem auch in die Cantina, wo er einen Söldner-Vermittler konsultieren darf. Bei ihm



ALTE BEKANNTE | Im Einzelspielermodus wird es viele neue Einheiten geben, aber auch einige alte Modelle, die man bereits aus **Starcraft 1** kennt. Hier haben wir die beliebten Goliath-Kampfläufer erhalten.



SPANNEND | Wer noch tiefer in die umfangreiche Handlung eintauchen möchte, kann abseits von Missionen und Upgrade-Menüs auch aufwendig vertonte Dialoge mit Nebencharakteren führen.

DAS FORSCHUNGSSYSTEM

Die Kampagne ist keine bloße Abfolge von Missionen: Zwischen den Aufträgen darf der Spieler unter anderem seine Armee verbessern. Zu diesem Zweck kommt ein simples, aber motivierendes Upgrade-System zum Einsatz.



Manche Forschungen ermöglichen den Bau spezieller Gebäude und Einheiten, die es nur in der Solo-Kampagne geben wird. Hier entscheiden wir uns für den Perdition Turret, einen getarnten Flammenwerfer-Abwehrturm.

Hat man fünf Zerg-Proben gesammelt, so steigt man in diesem Balken eine Stufe auf. Nun hat man die Qual der Wahl, denn man kann immer nur eine Technologie pro Stufe wählen!

Auf den meisten Missionskarten haben die Leveldesigner einige Protoss-Artefakte (links im Bild) oder Zerg-DNA-Proben versteckt. Oft muss man erhebliche Anstrengungen unternehmen, um an diese Items zu gelangen, doch es lohnt sich: Für gesammelte Proben und Artefakte erhält der Spieler Forschungspunkte; seinen Punktestand kann man zwischen den Missionen jederzeit einsehen (Bild oben). Links befindet sich der Protoss-Forschungsbaum, rechts der für die Zerg-Technologien. Für jeweils fünf weitere Forschungspunkte darf man sich hier zwischen zwei Erfindungen entscheiden – manche davon verbessern die Rohstoffgewinnung oder steigern die Kampfkraft der eigenen Truppen, andere fügen dem Arsenal völlig neue Gebäude und Einheiten hinzu.

kann er neue Auftragssoldaten für seine Armee verpflichten – einmal bezahlt, stehen sie dann in jeder Mission zur Verfügung. Um sie zu verwenden, errichtet man zunächst im Laufe des Einsatzes ein neues Gebäude, das Söldner-Camp. Nur dort lassen sich die Spezialeinheiten rekrutieren, wenn auch mit Einschränkungen: Sie sind nicht nur teuer, sondern stehen pro Mission auch nur wenige Male zur Verfügung. Trotzdem scheint sich der Einsatz von Söldnern zu lohnen, denn die Elite-Soldaten sind nicht nur sehr schlagkräftig, sondern auch ohne jede Bauzeit direkt verfügbar.

An Bord von Raynors Raumschiff, der Hyperion, hat der Spieler aber noch mehr zu tun, als nur Söldner anzuheuern – schon allein durch diese Spielebene hebt sich **Starcraft 2** deutlich von seinem Vorgänger ab! Zum Beispiel verdient man nun für jede Mission Credits, mit denen man Upgrades für seine Einheiten und Gebäude einkauft. So erhalten Fahrzeuge etwa bessere Panzerung, Arbeiter sammeln schneller Rohstoffe ein und Bunker werden mit Geschützen ausgestattet. Auf der Hyperion befindet sich zudem ein Labor, in dem man neue Technologien erforscht. Dazu muss man während der Missionen Protoss-Artefakte und Zerg-Proben sammeln, mit denen man anschließend in einem von zwei Technologiebäumen neue Ausrüstung und Verbesserungen freischaltet – mehr Details dazu finden Sie im Kasten oben.

Neben den vielen Upgrades kann der Spieler aber auch Gespräche mit Nebencharakteren führen oder die aktuellen Nachrichten in der Cantina anschauen, um so noch tiefer in die spannende Story rund um Raynors Rebellentruppe einzutauchen. Eine simple Neuerung, die uns aber großen Spaß gemacht hat, denn immerhin sind die Dialoge prima geschrieben und erstklassig vertont. Hoffentlich kann die deutsche Sprachausgabe da mithalten!

Typisch für Blizzard: Die Story wird nicht nur in Dialogen, sondern auch in hochwertigen Filmsequenzen erzählt. Neben einigen spektakulär gerenderten Videos kommen auch über 30 Minuten an echtzeitberechneten Filmsequenzen zum Einsatz. Und was wir bislang davon sahen, sorgte für Gänsehaut! Ausdrucksstarke Charaktere, stimmige Beleuchtung, ein toller Soundtrack – spätestens mit diesen Szenen lassen die Entwickler keinen Zweifel mehr daran, wie sehr ihnen die Story-Kampagne am Herzen liegt. ❑



ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Für mich steht schon lange fest, dass ich dieses Spiel haben muss. Und zwar nicht wegen des (sicherlich großartigen) Multiplayer-Modus, mag er auch noch so toll gebalanced und professionell sein. Mir ist eine spannende Story mit abwechslungreichen Missionen, coolen Charakteren und einem motivierenden Upgrade-System einfach viel wichtiger – und auch hier scheint sich **Starcraft 2** wunderbar zusammenzufügen. Ich hoffe aber, dass die späteren Kampagnenmissionen noch etwas knackiger und spannender werden als die ersten zehn Einsätze – denn dann wird **Starcraft 2** mein Strategiespiel des Jahres.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
ANBIETER: Blizzard Entertainment
TERMIN: 27. Juli 2010

DAS UPGRADE-SYSTEM



Fußsoldaten, Fahrzeuge und Gebäude sind übersichtlich in verschiedenen Reitern untergebracht. Im Spielverlauf kommen hier weitere Einheiten und Bauwerke hinzu.

Alle Einheiten und Gebäude bieten bis zu zwei mögliche, individuelle Verbesserungen – Fußsoldaten haben beispielsweise ein offensives und ein defensives Upgrade.

Jede Verbesserung wird mit einem kurzen, informativen Video veranschaulicht. Hier im Beispiel sehen wir das Flammenwerfer-Upgrade für den Feuerfresser-Soldaten.

SHOPPING | Für gemeisterte Missionen erhält der Spieler Credits, mit denen er sich wichtige Upgrades für seine Einheiten und Gebäude kaufen darf.



VERWASCHEN | In Wiederholungen kommt ein Verwischeffekt (Blur) zur Anwendung, der für mehr Authentizität sorgen soll.

Pro Evolution Soccer 2011

Von: Wolfgang Fischer

Konami präsentierte ausgewählten Journalisten das neue PES – wir haben's gespielt!

Wir sind für Sie nach Japan gereist, um eine sehr frühe Fassung des neuesten Serienablegers zu spielen und um mit dem Kopf des Entwickler-Teams Shingo „Seabass" Takatsuka zu sprechen (siehe Interview rechts).

„PES 2011 steht ganz im Zeichen von Freiheit und Veränderung", erklärte Seabass gleich zu Beginn der Präsentation neuer Spielelemente. Und er versprach nicht zu viel: Das überarbeitete Pass-System orientiert sich an den manuellen Pässen früherer Versionen, erlaubt durch eine Stärkeleiste unterhalb der Spielfigur (siehe Bild auf der nächsten Seite) aber viel präzisere Zuspiele.

Wir haben ein Stündchen gebraucht, um uns in der Spiel-Session an das neue System zu gewöhnen, danach gingen uns kurze, lange und tödliche Pässe aber locker von der Hand. Und das war dringend notwendig, denn in der vorliegenden Fassung waren fast alle Spieler beim Sprint mit dem Ball derart lahm, dass gutes Pass-Spiel die beste Möglichkeit darstellte, die Abwehrreihen zu knacken und zum Torerfolg zu kommen.

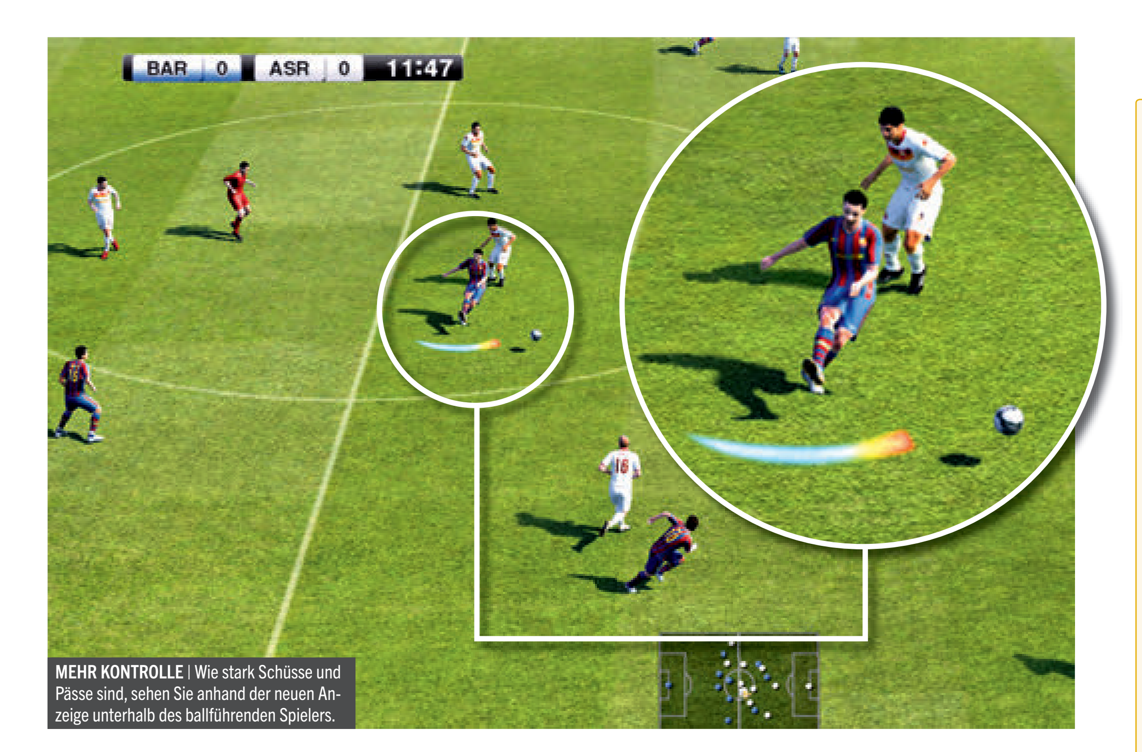
Wirkungslos sind Dribblings aber nicht geworden. Flinke Spieler mit guter Ballkontrolle wie Lionel Messi und ein gutes Dutzend anderer sind in der Lage, trotz gedrückter Sprint-Taste die Kugel sehr eng zu führen und sich mit feinen, präzisen Richtungsänderungen mithilfe des rechten Analogsticks einen Vorteil zu verschaffen.

Alternativ zu den Pässen wird es ein überarbeitetes System für Kabinettstückchen und Finten geben. Wenn Sie in **PES 2011** die Schultertaste des Controllers gedrückt halten und den rechten Analogstick bewegen, führen Sie nun diverse Tricks aus, die sich erstmals zu regelrechten Combos aneinanderreihen lassen. In der Fassung, die wir spielen durften, funktionierte dies schon sehr gut, erforderte aber exaktes Timing.

Damit der Spieler in der Defensive nicht ganz alt aussieht, haben die Entwickler die Verteidigungssteuerung komplett überarbeitet. Zur Erinnerung: In **PES 2010** sprintete man einfach mit gedrückter Abwehrtaste in Richtung des Gegenspielers, um ihn zu „tackeln" und so an den Ball zu kommen. Das funktioniert in Zukunft nicht mehr. Stattdessen bietet das Spiel neue Optionen. Wenn Sie sich mithilfe des linken Analogsticks in Richtung des eigenen Tors bewegen, tippelt der Verteidiger automatisch rückwärtslaufend und schränkt so die



ITALIENISCHES DUELL | Francesco Totti (AS Rom) und Maicón (Inter) liefern sich einen harten Zweikampf.



MEHR KONTROLLE | Wie stark Schüsse und Pässe sind, sehen Sie anhand der neuen Anzeige unterhalb des ballführenden Spielers.

Möglichkeiten des Stürmers enorm ein. Die Entwickler versicherten uns, dass die 50-Meter-Sprint-Dribblings aus dem Vorgänger nicht mehr vorkommen.

Es kommt in PES 2011 darauf an, das Angriffsverhalten des Kontrahenten zu „lesen" und im richtigen Moment den Zweikampf zu suchen. Sie können dem Angreifer den Ball abluchsen, indem Sie einfach stehen bleiben und den Gegner auflaufen lassen. Wer schließlich die Kugel behauptet, hängt von mehreren Faktoren ab, unter anderem von den physischen Voraussetzungen der beteiligten Kicker. Stellen Sie sich einfach vor, der robuste Bayern-Verteidiger Daniel van Buyten würde sich Fliegengewicht Lionel Messi in den Weg stellen.

Es gibt noch eine weitere Option: Wenn Sie als Verteidiger den linken Analogstick in Richtung des ballführenden Angreifers bewegen und dazu die entsprechende Taste drücken, führen Sie ein Tackling aus. Dies ist jedoch riskant, weil Sie dabei Gefahr laufen, von einem Kicker mit gutem Timing ausgespielt zu werden.

Diese verbesserte Ausgewogenheit von Abwehr und Angriff gibt Ihnen – zumindest in der Theorie – mehr taktische Möglichkeiten als noch im Vorgänger und sorgt obendrein für packendere Zweikämpfe. Und warum nur in der Theorie? Weil ausgerechnet die neuen Defensivoptionen nicht Bestandteil der uns vorliegenden Version waren. Schon enthalten, aber keineswegs ausgereift war das sogenannte Jostling. Damit ist das Drängeln bei Laufduellen gemeint. Das ist im Grunde nichts Neues, wurde aber überarbeitet, um den physischen Vorteil oder die Cleverness mancher Spieler realistischer in Zweikämpfe einfließen zu lassen.

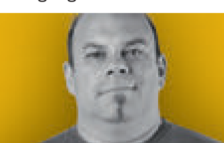
Das Jostling war aber nicht das Einzige, was Probleme machte: Die noch unausgewogene Ballphysik produzierte ungewöhnlich viele Mondbälle und die Abwehrspieler-KI reagierte teilweise sehr träge auf die manuell geschlagenen Pässe in die Spitze. Zwischen Genie und Wahnsinn bewegten sich die Torhüter. Manchmal zeigten die Keeper unfassbar gute Reflexe, nur um danach einen Kullerball durchzulassen.

Aber mal ehrlich, das alles störte uns angesichts des gelungenen neuen Spielgefühls nicht. Schließlich haben Seabass und sein Team noch knapp ein halbes Jahr Zeit, um **PES 2011** zu perfektionieren. Erst dann wird man auch sehen, ob das neue, aufgeräumt aussehende Menü-Interface mitsamt Drag-and-Drop-Funktion bei der Aufstellung seinen Zweck erfüllt und inwiefern sich die neuerdings einstellbare Spielgeschwindigkeit auswirkt.

Was die Spielmodi angeht, versprach Seabass, dass die umstrittene Meisterliga erstmals einen Online-Modus erhält und abermals überarbeitet wird, um eine höhere Langzeitmotivation zu bieten. Was die Japaner aus der Champions-League-Lizenz machen, ist noch unklar. Wir hoffen aber, dass der entsprechende Modus keine Mogelpackung wie im vergangenen Jahr darstellt, als deutsche Mannschaften fehlten und ein Nachspielen des tatsächlichen Wettbewerbs so nicht möglich war. ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer



Auf dem Papier klingen alle bisher bekannt gegebenen Neuerungen sinnvoll, teils sogar genial. Bei unserem Besuch funktionierte vieles gut, aber noch nicht optimal. Man musste auch als eingefleischter Fan etwas Zeit investieren, um sich an die neue Freiheit zu gewöhnen. Zudem waren einige Features noch nicht enthalten oder funktionierten nicht wie gewünscht. Letztlich wird es darauf ankommen, dass im fertigen Spiel die Balance stimmt und das **PES**-Feeling erhalten bleibt. Ob die Serie grafisch einen Schritt nach vorne machen wird, lässt sich noch nicht sagen. Mit dem Verwischeffekt in Wiederholungen (siehe Screens) konnten wir uns auch nach Stunden nicht anfreunden.

GENRE: Sportspiel
ENTWICKLER: Konami
ANBIETER: Konami
TERMIN: Herbst 2010

INTERVIEW MIT SHINGO TAKATSUKA

„PES 2011 stellt den größten Schritt für die Serie seit Jahren dar."

PC Games: „Freiheit" und „Veränderung" sind die wichtigsten Schlagworte für **PES 2011**. Wie sind Sie darauf gekommen?

Seabass: Wir haben uns für **PES 2011** eine ganze Menge vorgenommen. Wir wollen den Fans ein spannenderes Fußballerlebnis bieten als letztes Jahr. Um das zu erreichen, wollen wir das Abwehr- und Angriffsspiel variabler gestalten – und dies geht nur, wenn wir dem Spieler mehr Freiheit in seinen Aktionen geben. Daraus ergibt sich das zweite Schlagwort „Veränderung" ganz automatisch. **PES 2011** stellt den größten Schritt für die Serie seit Jahren dar.

PC Games: Aber es ist doch jetzt bestimmt viel schwieriger, die Spielbalance optimal hinzubekommen – bei so vielen neuen Freiheiten?

Seabass: Das ist jedes Jahr die größte Schwierigkeit. Vor allem in der Endphase der Produktion fließt da enorm viel Arbeit rein. Wie schwer es dieses Jahr wird, kann ich noch nicht sagen. Mein Gefühl sagt mir, dass die neuen Freiheiten, die Spieler und KI gleichermaßen betreffen, unsere Arbeit sogar erleichtern könnten. Aber von der Produktionsendphase sind wir ja noch ein paar Monate entfernt.

PC Games: Der Lernaufwand bei **PES 2011** ist für Einsteiger und Profis enorm. Glauben Sie, dass manche Spieler mit so viel Freiheit überfordert sein und das Spiel deswegen vielleicht nicht so gut finden könnten wie die Vorgänger?

Seabass: Die Steuerung ist jetzt noch intuitiver und wir glauben, dass dies sowohl Profis als auch Neulinge ansprechen wird. Uns ist aber durchaus bewusst, dass Kenner der Serie sich umstellen müssen. Aber das geht in der Regel sehr schnell und dauert nur wenige Matches. Als Ausgleich dafür wird **PES 2011** deutlich mehr Tiefgang für all diejenigen bieten, die noch mehr aus ihrem Spiel herausholen wollen. Damit bleiben wir einem Grundsatz der Serie treu: einfach zu erlernen, schwer zu meistern.



Shingo „Seabass" Takatsuka ist Chefentwickler von **PES 2011**.

EINBRUCH | Hier versuchen Fenton und Kim, in ein Kloster in Tibet einzudringen. Die Bedienung wurde aus **Geheimakte 2** übernommen und sogar noch leicht aufpoliert.

ÜBERFALL | Als Fenton bei Kim die Landkarten von Tibet erbittet, taucht die Triade auf und will sich die Karten ihrerseits mit Waffengewalt sichern.

Von: Marc Brehme

Geheimakte 3 ist noch nicht spruchreif. Jetzt geht's erst mal in den Himalaya!

Lost Horizon

Fenton Paddock ist ein ehemaliger britischer Soldat und sympathischer Draufgänger, der sich nach seinem Rückzug aus der Armee in Hongkong mit Schmuggel über Wasser hält. Als er aber mit seinen Geschäften der Tong-Triade in die Quere kommt, versenken die bösen Buben ihn daraufhin eiskalt im Hafenbecken …

Mit diesen Szenen beginnt nach einem rasanten Intro das klassische Point&Click-Adventure **Lost Horizon**. Der nunmehr dritte Titel des deutschen Entwicklers Animation Arts (**Geheimakte Tunguska** und **Geheimakte 2: Puritas Cordis**) entführt Sie in die Dreißigerjahre und verspinnt – wie schon die Vorgänger – erneut echte historische Ereignisse mit einer fiktiven Story.

Die britische Regierung bittet Fenton, eine verschollene Expedition in Tibet zu finden. Obwohl er Regierung und Armee abgeschworen hatte, nimmt er den Auftrag an, als klar wird, dass sein alter Kumpel, der die Expedition ebenfalls suchen sollte, nun auch vermisst wird. Während der Vorbereitung seiner Rettungsaktion trifft er auf Kim, den zweiten Hauptcharakter. Die Chinesin besitzt Landkarten von Tibet und bekommt deshalb ebenfalls Besuch von der Triade. Da Fenton die Karten dringend braucht, flieht er mit Kim und macht sich mit ihr gemeinsam auf den Weg in den Himalaja. Es dauert nicht lange, bis die beiden dort auf Nazis stoßen, die auf ihrer Suche nach okkulten Waffen für ihre Eroberungspläne sind, und von einer gefährlichen Situation in die nächste stolpern.



WÜSTENSCHIFF | Seine Nachforschungen führen Fenton auch in diese marokkanische Oase. Viele Effekte wie animiertes Wasser, Regen, Schnee oder Nebel lassen die detaillierten Schauplätze lebendig wirken.

Animation Arts setzt bei seinem neuen Titel auf Bewährtes und mixt die Spielmechanik der **Geheimakte**-Reihe mit einem **Indiana Jones**-Setting. „Der Spieler soll denken, er wirke in einem Abenteuerfilm mit", bringt es Geschäftsführer Marco Zeugner auf den Punkt. Und dieses Ziel scheinen die Entwickler zu erreichen, gibt es doch neben klassischer Rätselkost in **Lost Horizon** auch jede Menge Action – meist in Form von Zwischensequenzen, etwa rasanten Verfolgungsjagden oder Schießereien. Gemütlicher geht es zur Sache, wenn Sie Ihre 3D-Helden mit der bewährten **Geheimakte**-Steuerung durch die schicken, handgezeichneten Schauplätze wie Hongkong, Tibet, Marokko oder Berlin dirigieren und in den Gesprächen der gelungenen Sprachausgabe lauschen.

Grafisch spielt Lost Horizon in der Genre-Oberliga mit und auch die Rätsel waren in unserer Vorschauversion logisch und nachvollziehbar. Die Interaktionsmöglichkeit zwischen Fenton und Kim dürfen die Entwickler aber gern noch etwas ausbauen. In Hongkong und den ersten Schauplätzen in Tibet beschränkte sie sich fast ausschließlich auf den gelegentlichen Austausch von Gegenständen. ❑



Marc Brehme



Wer **Geheimakte** mochte, wird an **Lost Horizon** nicht vorbeikommen. Die Geschichte ist spannend, die Atmosphäre stimmig und die Bedienung gewohnt komfortabel. Allerdings könnten die Bösewichter unter den 60 Charakteren noch einen Tick fieser und die Rätsel für meinen Geschmack etwas schwerer sein. Dass ich mich trotzdem grün und blau ärgerte, als die Vorschauversion pötzlich endete, spricht aber auch für sich.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Animation Arts
ANBIETER: Deep Silver
TERMIN: Ende August 2010

TEST 07/10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Kann kaum erwarten:
Die PC-Version des Rockstar-Krachers **Red Dead Redemption**. Zwar hab ich die Xbox-360-Version bereits durchgespielt, doch alles gesehen hab ich längst nicht. Da würde ich glatt nochmal zum Colt greifen.
Hat ihr Zuhause in eine Festung verwandelt:
Und zwar in eine schwarz-rot-goldene: Fahnen, Wimpel, Poster – hoffentlich kann die Deko bis zum 11. Juli bleiben.
Empfiehlt wärmstens:
Unsere aktuelle Top-Vollversion **King's Bounty** (erstmals auf Heft-DVD). Sieht aus wie **Warcraft 3** und macht so viel Spaß wie **Heroes of Might & Magic 5**.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Hofft:
Dass Petra in der PC-Version von **Red Dead Redemption** dann auch das Lagerfeuer zum Schnellreisen entdeckt.
Wünscht:
Dem Ubisoft Support viel Glück – denn Herr Weiß hört gerne Heavy Metal und er ist sauer!
Wundert:
Sich, wie Felix jeden Monat gefühlte 23.452 Spielenamen in seinen Redakteurs-Text auf dieser Seite bekommt! Wie macht der das nur, der alte Informationsverbreiter?
Findet:
Die E3 amüsant – all die peinlichen Pressekonferenzen …

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Schmiedet insgeheim Attentatspläne:
Endlich finde ich mal Zeit, **Assassin's Creed 2** durchzuspielen, und kurz vor Ende lösen sich die Spielstände in Wohlgefallen auf. Glyphen, Kodex, Assassinengräber, Villenausbau – alles war schon komplett und jetzt DAS! Wenn der Support das nicht wieder richtet, flipp ich aus!
Gibt wilden Barbaren eine zweite Chance:
Schuld daran ist der Test zu **Rise of the Godslayer** – das Add-on zu **Age of Conan** hat es tatsächlich geschafft, mich dauerhaft zurück nach Hyboria zu holen. Aus der einstigen „Großbaustelle" ist ein ordentliches Onlinerollenspiel mit verzeihbaren Schwächen geworden.

Robert Horn
Redakteur



Streunt in Los Angeles über die E3:
Laut ist die Electronic Entertainment Expo 2010, überfüllt und anstrengend. Aber ich genieße jede Minute auf dieser total verrückten Spielemesse.
Freut sich auf einige Spielekracher:
The Old Republic habe ich schon gespielt (Super!), aber da kommt noch mehr. **Shogun 2** zum Beispiel. Oder **Portal 2**. Oder **Brink**. Oder **Rage**.
Hat Fett im Magen:
Das amerikanische Essen wird leider nicht besser. Wichtigste Regel: Speck ist immer dabei. Wahlweise auch Sahne.

Felix Schütz
Redakteur



Hat sich von der E3 ein bisschen mehr erhofft:
Kaum Neuankündigungen für den PC. Aber immerhin wurden viele Top-Titel gezeigt. Meine Highlights: **Portal 2** (super!), **The Old Republic** und **Castlevania: Lord of Shadow.**
Freut sich auf den Nintendo 3DS:
Analog-Stick, 3D-Effekt, dazu coole Titel wie **Mario Kart**, **Occarina of Time**, **Starfox 64** – da greife ich gerne zu!
Respektiert es zwar, kann aber nichts anfangen mit:
Microsofts Kinect. Als Core-Gamer hab ich wohl nix davon.
Hat zwischen E3-Videos-Schauen natürlich brav gezockt:
Red Dead Redemption ist das erste (!) Rockstar-Spiel, das mich richtig begeistert. Dafür lasse ich jedes **GTA** stehen.

Christian Schlütter
Volontär



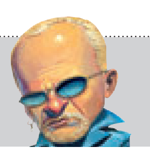
Findet fein:
… dass **Der Herr der Ringe Online** free-to-play wird und riskiert dann wohl auch mal einen scheuen Blick in MMO-Gefilde.
Findet noch feiner:
… dass Zynga mit **Frontierville** ein neues Suchtmittel auf den Facebook-Spiele-Markt geworfen hat, das dank Mitarbeit eines **Civilization**-Veterans sogar ziemlich gut ist.
Hat:
… in **Frontierville** den hübschesten Koop-Charakter aller Zeiten. Schließlich ist die virtuelle Verlobte nach dem Vorbild seiner Freundin gestaltet.

Sebastian Weber
Redakteur



Ist enttäuscht:
Wo sind die Überraschungen der E3? Kein neues **Half-Life**, kein **Alan Wake** für PC, kein neues Rockstar-Spiel – irgendwie hatte ich mir da deutlich mehr erhofft.
Ist skeptisch
Kinect für die Xbox 360 wird von Microsoft angepriesen wie der Heilige Gral, doch in echt ist es doch nur wieder eine Fitness- und Familien-Spielerei für gelangweilte Hausfrauen und Casual-Gamer. Ich brauche das nicht.
Ist gespannt:
Was die Gamescom dieses Jahr dann zu bieten hat, denn viele Publisher wollen nur noch eine Spiele-Messe …

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Freut sich:
Über sein iPad.
Schämt sich:
Weil er einer der Ersten war, der nicht widerstehen konnte.
Wundert sich:
Weil er der Firma Apple ja eigentlich nicht wohlgesonnen ist.
Traut sich:
Sich dennoch als iPadler zu outen.
Ärgert sich:
Weil er vorher schon viel Geld für Tablet-PCs ausgegeben hat.
Fürchtet sich:
Vor den E-Mails zu diesem Thema.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Bedankt sich:
Bei Steffi, die die PC-Games-Videoproduktion während meines Urlaubs übernommen hat.
Jubelt:
Mit Neuseeland: im ersten Spiel der WM gleich den ersten Punkt geholt! Hoffentlich folgt(e) noch ein Sieg für die Kiwis!
Beglückwünscht:
Herrn Rosshirt zu seinem iPad und die Kanadier zu ihrem wundervollen Land.
Lernt jetzt Finnisch:
Hauskaa kesää!

Alexander Bohnsack
Redakteur



Kann sich aktuell nicht entscheiden …
… ob er, wenn Frau und Kinder endlich schlafen, erst in **Blur** andere von der Piste drängen und dann in **Red Dead Redemption** zum Colt greifen soll oder umgekehrt?
Findet blöd, dass …
… egal wie er sich entscheidet, die Nacht immer viel zu kurz und sein Schlafbedürfnis für den folgenden Tag einfach zu groß ist.
Riesig freut er sich, dass …
… er seit über zwei Monaten der Versuchung widerstanden hat, die von den jeweils aktuellen Aktionsburgern diverser Fastfood-Ketten ausgeht.

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Freut sich auf Leser-Artikel
Wer wie wir Redakteure arbeiten will, kann auf pcgames.de unser Redaktionssystem benutzen. Ihre Artikel landen wie unsere auf der Startseite, um ein großes Publikum zu erreichen.
Gefällt mir-Button
Online, die Zweite: Auf pcgames.de können Sie sich seit Kurzem bequem und schnell mit Facebook verbinden und bei Gefallen unsere Artikel in Ihrem Profil erwähnen.
Arbeitet sich nach oben:
14 Städte nenne ich in **Lord of Ultima** bereits mein Eigen. Die Verwaltung ist ganz schön aufwendig: bauen, umbauen, optimieren. Und das mehrmals täglich.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Versteht nicht:
Was der Kollege Schlütter an diesen Facebook-Games so toll findet und kann den ganzen Browsergames eh nichts abgewinnen.
Freut sich aber genauso:
Dass **Der Herr der Ringe Online** kostenlos wird. Bisher habe ich es nicht eingesehen, monatlich Geld dafür zu zahlen.
Ist erleichtert:
Dass die E3 2010 endlich vorbei ist. Schön war's. Aber anstrengend.
Spielt momentan:
Split/Second, **Blur** und **Red Dead Redemption** (Xbox 360)

TOP-THEMEN

ACTION-ADVENTURE
PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT



RÜCKKEHR | Nachdem Ubisoft mit dem letzten und ungewöhlichen **Prince of Persia**-Teil die Spielergemeinde spaltete, kehren die Franzosen nun zur **Sands of Time**-Reihe zurück. Wenn Sie wissen möchten, ob **Die Vergessene Zeit** Sie tatsächlich die Zeit vergessen lässt oder besser den Titel „Vergeudete Zeit" tragen sollte, dann lesen Sie unseren Test.

RENNSPIEL
BLUR



SCHADENFREUDE PUR | Activision bringt das klassische **Mario Kart**-Gameplay mit **Blur** auf den PC. Sie rasen über die Strecke und fegen Ihre Gegner mit fiesen Power-ups von eben dieser. Ob das aber auch Spaß macht und wie die Umsetzung gelungen ist, das verrät Ihnen unser Test.

ONLINE-ROLLENSPIEL
AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER

WIEDERBELEBUNG | Das neue Add-on zu **Age of Conan** bringt jede Menge frische Inhalte, die Fans des Online-Rollenspiels für Erwachsene monatelang beschäftigen sollen. Ob der Plan aufgeht oder ob **Rise of the Godslayer** untergeht, das klären wir in unserem Test.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0 — STUNDEN 0–10

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

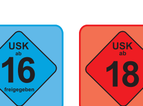
> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen





Ohne Altersbeschränkung | Ab 6 Jahren | Ab 12 Jahren | Ab 16 Jahren | Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 102.

LACKSCHÄDEN | Im Laufe eines Rennens sehen viele Wagen immer demolierter aus (Auto rechts). Ein Reparatur-Power-up bügelt die Schäden aus.

Blur

Von: Alexander Frank

Sie wollten schon immer mal Mario Kart auf dem PC daddeln? Dann ist Blur genau das richtige Rennspiel für Sie!





Letzte Runde auf der Strecke des nächtlichen Tokio. Unser Audi R8 rast mit Vollgas durch die menschenleeren Straßen. Nur noch wenige Hundert Meter bis zur Ziellinie. Hinter uns düsen 18 Gegner, vor uns einer – in einem Renault Mégane. Wir folgen ihm bereits minutenlang, schaffen es aber nicht, ihn zu überholen. Vor uns liegt eine scharfe Kurve. Wir gehen vom Gas. Der Renault jagt unaufhörlich weiter und vergrößert seinen Vorsprung zu unserem Audi. Doch die Fliehkraft tut ein Übriges und zieht den Renault an die Leitplanke. Er kracht seitlich hinein und verliert massiv an Geschwindigkeit … Solch spannende Momente erleben wir in **Blur** auf fast jeder Strecke!

Unser Audi hingegen bremst kurz vor der Kurve von 150 Meilen pro Stunde auf etwa 90 abrupt ab und schlittert mit quietschenden Reifen über den Asphalt. Im Scheitelpunkt der Kurve geben wir wieder Gas und blicken kurz in den (jederzeit eingeblendeten) Rückspiegel: Der Renault liegt hinter uns, unser Vorsprung ist nicht mehr aufholbar. Die Ziellinie ist schon in Sicht. Plötzlich piepst es bedrohlich. Der Bildschirm zeigt eine herannahende Rakete an. Dieser verdammte Renault! Er hat soeben ein zielsuchendes Geschoss abgefeuert, das sich nun unaufhaltsam unserem Audi nähert. Wir sehen das Ding in unserem Rückspiegel. Es holt uns ein und schleudert den Audi mit einem ohrenbetäubenden Krach durch die Luft. Wagen demoliert. So kurz vor der Ziellinie! Wir ärgern uns zwar, doch genau solche Augenblicke fordern den Spieler heraus und sprechen seinen Ehrgeiz an – eine Stärke von **Blur**.

Sekunden später ersetzt das Spiel unser Fahrzeug durch ein neues. Wir stehen wieder auf der Straße, etwa 50 Meter vorm Ziel. In diesem Moment rast der Renault an uns vorbei. Verdammt! Zwei weitere Wagen überholen uns. Noch ein Wagen. Und noch einer … Wir kommen als Nummer 6 an. Das reicht nicht, um das Rennen erfolgreich abzuschließen, denn wir müssen es unter die ersten drei schaffen. Wir lassen unseren Ärger mit Schlägen auf die Tastatur raus. Zum Glück lagern wir mehrere davon in unseren Büros – extra für solche Fälle!

In vielen Rennspielen sichert ein gewisser Vorsprung den Sieg. Aber nicht unbedingt in **Blur**. Denn hier sammeln Sie im Verlauf des Rennens sogenannte Power-ups (siehe Kasten auf der nächsten Seite), also einsetzbare Gegenstände wie etwa die eben beschriebene Rakete, und verwenden diese gegen Ihre Mitbewerber. Die tun's ihrerseits auch. Und so bleiben die Rennen in den meisten Fällen bis zur Ziellinie spannend, denn jede Blitzsalve, Mine oder Energiekugel kann die momentane Platzierung der Teilnehmer binnen weniger Sekunden ändern.

Die computergesteuerten Gegner verdienen ein besonderes Lob. Selten war es in Rennspielen so fordernd, auf den ersten drei Plätzen zu landen. Nicht nur, weil die künstliche Intelligenz jede Pferdestärke ihres Wagens zu nutzen weiß, sondern weil sie auch bestens mit den Power-ups umgeht. Wir haben oft erlebt, wie Gegner unsere Lenkraketen mit einem Schild-Power-up abwehrten oder wie sie bei Überholmanövern direkt vor unserer Motorhaube Mi-

DIE POWER-UPS

Im Unterschied zu gewöhnlichen Rennspielen finden Sie bei Blur einsetzbare Gegenstände, sogenannte Power-ups, auf der Strecke. Damit geht der Spaß erst richtig los!

In **Blur** entscheidet nicht Geschwindigkeit allein über Sieg und Niederlage. Selbst wer sich mit einem großen Vorsprung vor der rasenden Konkurrenz in Sicherheit wähnt, kommt nicht zwangsläufig als Erster über die Ziellinie. Ein Treffer mit der Energiekugel reicht beispielsweise, um die momentane Platzierung des Opfers um mehrere Ränge nach hinten zu verlagern.
Doch schlimmer geht's bekanntlich immer. Denn jeder Blitz, jede Energiekugel und jeder Unfall zehren an der Energieleiste Ihres Autos. Wenn sie kürzer wird, verliert der Wagen an Geschwindigkeit und schleift mit fast abgerissenen Teilen am Boden. Leert sich die Leiste hingegen komplett, ist Ihr Wagen demoliert. Sie bekommen zwar umgehend einen neuen und fahren von der Unfallstelle direkt weiter, allerdings vergehen dabei noch mehr Sekunden, in denen der Vorsprung der Gegner wächst. Deshalb sollten Sie die Energieleiste Ihres Wagens stets im Auge behalten und sie – wenn nötig – mit dem Power-up „Reparieren" wieder auffüllen.
Die Balance stimmt. Keines der Power-ups ist übermächtig oder nutzlos. Uns hat vor allem die taktische Komponente angesprochen: Was setze ich ein, wenn ich hinten bin? Was ist am besten, wenn ich vorne liege? Wie treffe ich mit einem einzigen „Abräumer" drei Wagen gleichzeitig? Diese Überlegungen verleihen den ohnehin spannenden **Blur**-Rennen zusätzliche Würze.



AUS DEM WEG! | Das Power-up „Abräumer" erzeugt ein Kraftfeld, das die nahe fahrenden Gegner wegschleudert.



RUNDE SACHE | „Stoß" hat hingegen eine andere Wirkung: Eine Energiekugel verfolgt das anvisierte Fahrzeug …



GUTEN FLUG! | … trifft es und schleudert es durch die Luft! Der Fahrer des getroffenen Wagens verliert dabei wertvolle Sekunden.

Diese Power-ups sorgen für Adrenalin und Action:



Schock: Setzt Energiefelder vor den erstplatzierten Fahrer und bremst durchfahrende Wagen aus. Ideal zum Aufholen.



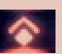
Mine: Legt eine Mine auf die Straße, die hineinrasende Fahrzeuge ins Schleudern bringt. Auch nach vorne abfeuerbar.



Abräumer: Schleudert Fahrzeuge aus dem Weg. Sehr wirksam, um nahe fahrende Gegner loszuwerden.



Blitz: Feuert Blitzgeschosse ab (nach vorne oder hinten) und bringt beim Treffer Gegner ins Schleudern.



Stoß: Zielsuchende (nur wenn nach vorne abgefeuert) Rakete, die den Gegner in die Luft jagt. Auch nach hinten abfeuerbar.



Nitro: Löst einen Geschwindigkeitsschub aus, der das eigene Fahrzeug für einige Sekunden enorm beschleunigt.



Schild: Wehrt einige Sekunden lang feindliche Treffer ab und verhindert den Schaden durch Kollisionen mit Gegnern.



Reparieren: Füllt die Energieleiste des eigenen Wagens wieder auf Maximum auf.

nen platzierten. Auch reparierten sie ihren Wagen vorzugsweise genau dann, wenn wir nur noch einen Treffer davon entfernt waren, diesen vollständig zu schrotten. Wenn die computergesteuerten Gegner also eine ähnliche Schadenfreude wie wir Menschen empfinden könnten, würden sie vermutlich bei jedem Rennen breit grinsend um die Kurven schlittern.

Der Karrieremodus von **Blur** bietet vier Modi. Da wären zum einen die gewöhnlichen Rennen (sofern man bei Rennen mit Power-ups überhaupt von „gewöhnlich" sprechen kann) gegen bis zu 19 Mitbewerber. Im Modus „Kontrollpunkt" rasen Sie gegen die Zeit. Gegner gibt's keine und auch fast keine Power-ups. Hier finden sich lediglich Nitros sowie Uhren-Symbole auf der Strecke, die das ablaufende Zeitlimit um ein paar Sekunden verlängern.

Im Modus „Zerstörung" düsen Sie ebenfalls gegen die Zeit, verlängern aber die verbleibende Fahrt durch erfolgreiche Abschüsse der Wagen vor Ihnen. Das ist schwerer als gedacht, fehlt hier doch jegliche Zielhilfe. Im Modus „Duell" treten Sie schließlich gegen einen besonders starken Fahrer an und gewinnen mit etwas Glück und Können seinen Wagen. So spaßig das Ganze auch ist: Etwa ab der Mitte der Karriere fehlt die Abwechslung; man merkt, dass vier Modi einfach zu wenig sind.

Bei den Rennwagen haben die Entwickler hingegen sehr gute Arbeit geleistet. Sämtliche **Blur**-Boliden entsprechen ihren realen Vorbildern von Audi, BMW, Ford, Toyota sowie diversen anderen Herstellern. Die Autos verfügen auch über ein rudimentäres, wenngleich von der Realität weit entferntes Schadensmodell. Und sie gliedern sich in vier Klassen von A (die schnellsten) bis D (Einsteigerklasse). Innerhalb ihrer Klassen variieren sie in ihrer Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Lenkschwierigkeit. Der Spieler sollte also gut abwägen, welcher Wagen sich für welche Strecke besser eignet. Beispiel: Auf überfluteten Straßen, etwa einem Kanal in Los Angeles, fahren Sie im Wortsinn mit einem Geländewa-



BRUCHLANDUNG | Der Renault Mégane (hinten) hat sich ein Geschoss eingefangen. Dieses wirbelt ihn durch die Luft und lässt ihn anschließend auf den Dodge Challenger krachen.



FALSCHES AUTO | Auf einer Stadtstrecke fahren wir mit einem Geländewagen (Nissan Navara) eher schlecht als recht. Ein driftendes Auto wäre die bessere Wahl gewesen.

DER KARRIERE-MODUS

Zwei Währungen helfen Ihnen, auf der Karriereleiter von Blur aufzusteigen: Lichter und Fans. Wir erklären, wie das Ganze funktioniert.

Der Karriere-Modus von **Blur** erinnert an sein Pendant aus **Need for Speed: Most Wanted**. Auch hier müssen Sie sich nach und nach gegen besonders starke Fahrer in Rennduellen behaupten (allerdings gegen neun und nicht wie in **Most Wanted** gegen 15). Bevor Sie jedoch gegen einen von ihnen antreten, müssen Sie seine Anforderungen erfüllen. Beispielsweise 1.500 Meter driften oder 25 Lichter gewinnen. Jene Lichter bekommen Sie für erfolgreiche Platzierung unter den ersten drei Fahrern. Platz 3 sichert drei Lichter, Platz 2 vier und für den Gewinner gibt's gleich fünf. Zusätzlich erhalten Sie ein Licht, wenn Ihr Wagen zwölf leuchtende Tore passiert. Das ist schwerer, als es sich anhört, rücken Ihnen doch Ihre Widersacher stets mit Power-ups zu Leibe. Und schließlich winkt ein letztes Licht, wenn Sie während des Rennens eine vorgegebene Zahl von Fans gewinnen. Je mehr Lichter Sie erhalten, desto mehr Duell-Fahrer schalten Sie frei.



DAS GEHT ABER BESSER! | Die Lichter (drei leuchtende Kreise) zeigen: Beim Rennen in Barcelona erreichten wir den dritten Platz und haben weder die zwölf Tore durchfahren noch genug Fans gewonnen.



TOR! TOOOR! | Auf jeder Strecke verstecken sich zwölf leuchtende Tore. Wer sie nacheinander passiert, erhält zur Belohnung ein Bonuslicht.

Die Fans sind eine Art Indikator Ihrer Beliebtheit. Je mehr Gegner Sie rammen beziehungsweise mit Power-ups bearbeiten oder je mehr Power-ups Sie zu Ihrem eigenen Schutz einsetzen, desto mehr Fans gesellen sich zu Ihnen. Oder wenn Sie Fan-Anfragen erfüllen – etwa dreimal hintereinander einen Gegner mit dem Blitz-Power-up treffen oder mithilfe des Nitros ein Tempo von 175 Meilen pro Stunde erreichen. Im Prinzip sind Fans also nichts anderes als Belohnungspunkte. Es hört sich nur beeindruckender an, wenn Sie 50.000 Fans statt ebenso vieler Punkte gewinnen. Mit Fans steigen Sie Stufe für Stufe bis zum Maximallevel 25 auf. Jeder Level-Aufstieg schaltet neue und bessere Autos frei. Es lohnt sich also, mitten im Rennchaos die Wünsche der Fans zu erfüllen.

PRO UND CONTRA

- \+ Süchtigmachende Level-Aufstiege
- \+ Fan-Aufgaben mitten auf der Strecke bringen zusätzliche Action in die Rennen
- \+ Gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad
- \+ Freischaltbare Extras und Power-up-Upgrades
- \+ Einleitende Tutorial-Videos
- – Nur vier Modi
- – Die Anforderungen der Boss-Fahrer zwingen den Spieler hin und wieder zum mehrmaligen Wiederholen der bereits absolvierten Strecke

gen, wie etwa einem Hummer, am besten. Ebenso auf asphaltarmen Strecken, wie zum Beispiel in Amboy nahe Route 66. Kurvenreiche Kurse wie Hollywood Hills meistern Sie hingegen mit driftenden Autos, etwa mit einem Dodge Challenger SRT8. Die Schauplätze (Los Angeles, Tokio, Barcelona) sehen unterschiedlich aus, fahren sich stets anders, wiederholen sich aber zu oft. Uns fehlte auch jeglicher Gegenverkehr.

Im Mehrspielermodus geht es richtig rund. Vorausgesetzt, Sie finden genug Mitstreiter. Denn zwei Wochen nach der Veröffentlichung tummelten sich bei unseren Tests selten mehr als 60 Spieler gleichzeitig auf den **Blur**-Servern. Wir mussten also minutenlang auf Mitstreiter warten. Wenn die Rennen jedoch losgingen, brüllten wir nur so vor Schadenfreude und Spannung. Wer schon mal richtig intensiv **Mario Kart** gedaddelt hat, wird uns verstehen.

Ähnlich wie im Karriere-Modus gewinnen Sie auch online Fans, steigen Stufe für Stufe auf und schalten den Zugang zu neuen Wagen und Modi frei. Die Levelgrenze liegt jedoch nicht wie im Einzelspielermodus bei 25, sondern bei 50. Nach dieser Maximalstufe setzt **Blur** Ihren Rang auf 1 zurück, schenkt Ihnen aber einen besonderen Wagen. Dieses Spielchen ist zehn Mal wiederholbar, für Langzeitmotivation ist also gesorgt.

Einige Male kämpften wir mit Verbindungsproblemen. Der Lag (also die Verzögerung zwischen unserem Rechner und dem Server, auf dem wir spielten) war dermaßen hoch, dass wir Autos unserer Kontrahenten nur „hüpfend" wahrgenommen haben: Sie tauchten für etwa eine Viertelsekunde vor uns auf, verschwanden für weitere fünf Sekunden, um anschließend an einem anderen Ort zu erscheinen. Zum Glück trat dieses Problem nur selten auf.

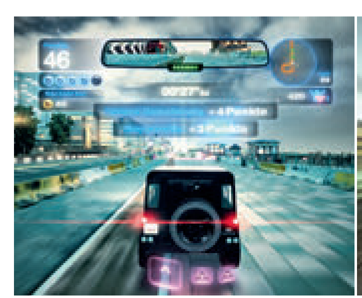
Wer sich von den genannten Schwächen nicht stören lässt, erhält mit **Blur** ein etwas anderes Rennspiel, das im PC-Bereich nur schwer mit der Konkurrenz vergleichbar ist. Unsere Empfehlung: Warten Sie nicht auf das nächste **Need for Speed**, sondern rasen Sie ein paar Runden in **Blur**! ❑



GUTEN FLUG! | Unser Nissan 350Z Nismo wurde Opfer einer zielsuchenden Rakete. Während er durch die Luft wirbelt, überholen uns unsere Kontrahenten. Wir fallen mehrere Plätze zurück.



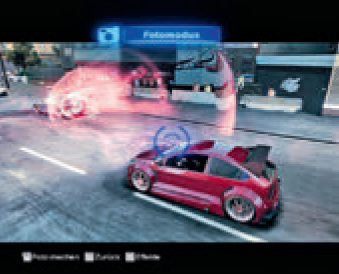
STRASSENSCHLACHT | Die rabiaten KI-Gegner links setzen alles daran, um unseren Audi TTS Coupé am Vorankommen zu hindern – wenn nicht durch Power-ups, dann mit Ramm-Attacken.



1 **ABSCHUSSPRÜFUNG** | Zu Beginn der **Blur**-Karriere ballern wir im Modus „Zerstörung" auf andere Autos. Das macht Spaß, auch wenn wir die Ziele zu anfänglich zu oft verfehlen.



2 **BONUSRUNDE** | Im Modus „Kontrollpunkt" ist die Zeit unser einziger Gegner. Dennoch animiert uns das Spiel, immer wieder dieselbe Strecke zu fahren, um neue Rekorde aufzustellen.



3 **LANGSAM REICHT'S!** | Die Rennen machen zwar viel Spaß, da **Blur** aber nur vier Renn-Modi bietet, bleibt die Abwechslung buchstäblich auf der Strecke. Schade drum!

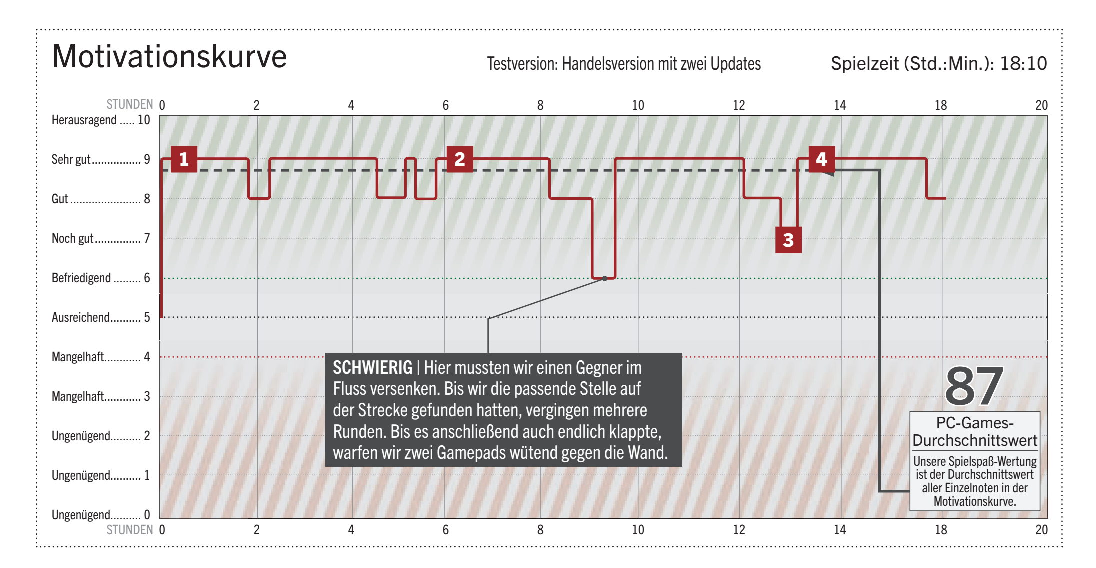


4 **VERLÄNGERUNGSRUNDE** | Der Mehrspielermodus ersetzt die ohnehin cleveren computergesteuerten Kontrahenten durch echte Mitstreiter. So macht **Blur** noch mehr Spaß – zudem wir online genauso wie im Karrieremodus Stufe für Stufe aufsteigen, Fans gewinnen und flottere Autos sowie Power-up-Verbesserungen freischalten. Nicht so gut: Anscheinend spielen nur wenige Käufer **Blur** im Netz (siehe Bild oben). Wir mussten deshalb oft minutenlang auf Gegner warten. Schade, gehört das Rennspiel doch zu den Titeln, die sich hervorragend für Online-Partien eignen.

Motivationskurve

Testversion: Handelsversion mit zwei Updates

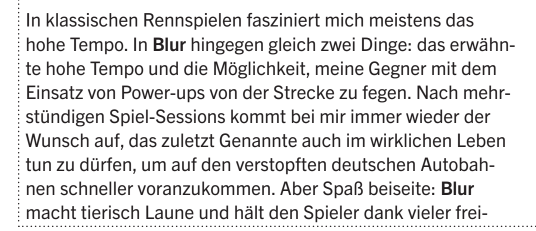
Spielzeit (Std.:Min.): 18:10



SCHWIERIG | Hier mussten wir einen Gegner im Fluss versenken. Bis wir die passende Stelle auf der Strecke gefunden hatten, vergingen mehrere Runden. Bis es anschließend auch endlich klappte, warfen wir zwei Gamepads wütend gegen die Wand.

MEINE MEINUNG | *Alexander Frank*

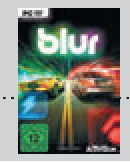
„So sieht unterhaltsame Renn-Action aus!"



In klassischen Rennspielen fasziniert mich meistens das hohe Tempo. In **Blur** hingegen gleich zwei Dinge: das erwähnte hohe Tempo und die Möglichkeit, meine Gegner mit dem Einsatz von Power-ups von der Strecke zu fegen. Nach mehrstündigen Spiel-Sessions kommt bei mir immer wieder der Wunsch auf, das zuletzt Genannte auch im wirklichen Leben tun zu dürfen, um auf den verstopften deutschen Autobahnen schneller voranzukommen. Aber Spaß beiseite: **Blur** macht tierisch Laune und hält den Spieler dank vieler freischaltbarer Autos und Strecken lange bei der Stange. Zwar geht dem Karriere-Modus aufgrund von nur vier Renn-Varianten irgendwann die Luft aus, doch online – gegen echte Kontrahenten also – setze ich die Jagd nach den Bestzeiten gern fort. Als Fan von **Need for Speed** & Co. wünsche ich mir für einen eventuellen Nachfolger aber eine fetzigere Hintergrundmusik. Denn das langweilige Lounge-Gedudel von **Blur** passt irgendwie überhaupt nicht zu seiner brachialen Action auf der Fahrbahn. Ansonsten aber: Top-Rennspiel!

BLUR

Ca. € 50,–
27. Mai 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Bizarre Creations
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe seitens Herstellers. Die DVD muss aber zum Spielen im Laufwerk sein. Online-Partien und Highscore-Listen erfordern die Eingabe der Seriennummer.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: An manchen Stellen etwas sterile Optik, bei hohen Geschwindigkeiten fällt das aber nicht so oft auf.
Sound: Durchschnittliche Motorengeräusche, öder Soundtrack
Steuerung: Sehr gute Tastatursteuerung. Wir empfehlen dennoch ein Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Modi „Rennen", „Motorensalat", „Hardcore" sowie deren Team-Varianten. Rang-System mit vielen freischaltbaren Extras. Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler.
Zahl der Spieler: 2 bis 20

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Zweikernprozessor mit 3,4 GHz, 1 GB RAM (WinXP)/2 GB (Vista), Geforce 6600 GT/Radeon X1600XT, 14 GB HDD, Windows XP
Empfehlenswert: Core2Duo E4300/ AMD Athlon 64 FX-60, 2 GB RAM, Geforce 7800GT/Radeon X1800XT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Keine Gewaltdarstellung. Bei den Unfällen gehen nur Autos kaputt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Verkaufsversion, die sich während unserer Testphase zweimal selbstständig aktualisierte. Uns ist nur ein Fehler aufgefallen: Beim Schreiben der Facebook- und Twitter-Nachrichten aus **Blur** heraus funktionierte die Leertaste nicht.

PRO UND CONTRA

- ✚ Schicke Inszenierung
- ✚ Aufgaben auf der Strecke, die man optional erfüllen kann
- ✚ Gute künstliche Intelligenz
- ✚ Spaßige und spannende Rennen
- ✚ Viele freischaltbare Extras
- ✚ Lizenzierte Autos
- ✚ Der Realität nachempfundene Strecken
- ✚ Taktisches Denken beim Einsatz von Power-ups gefordert
- ▬ Nur vier Modi im Karriere-Modus; das Spielprinzip nutzt sich schnell ab.
- ▬ Wagen-Tuning nicht möglich
- ▬ Teils detailarme Strecken

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Von: Felix Schütz

Der neue Prinz versucht wieder ganz der Alte zu sein. Das gelingt ihm jedoch nur mit Einschränkungen.



GRÖSSER | In Gefechten tritt der Prinz erstmals gegen größere Gegnermassen an. Leider ist das Kampfsystem zu simpel und die Gegner wiederholen sich zu oft.



Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Ubisoft hat die Wünsche vieler Fans erhört: Mit **Die vergessene Zeit** kehrt **Prince of Persia** wieder zu seinen Wurzeln zurück. Das bedeutet: Dieses Spiel hat nichts mit dem umstrittenen (und dennoch guten!) letzten Teil **Prince of Persia** (2008) gemein, sondern reiht sich stattdessen in die beliebte **Sands of Time**-Trilogie (2003-2005) ein. Allerdings fallen die Bezüge zu den früheren drei Spielen derart dünn aus, dass Sie keines davon kennen müssen, um die seichte Handlung von **Die vergessene Zeit** zu durchblicken.

Die neue Geschichte reiht sich zwischen **Sands of Time** und **Warrior Within** ein: Der namenlose Prinz möchte seinen Bruder Malik besuchen, findet dessen Palast aber von Soldaten belagert vor. Eifrig stürzt sich der Prinz in die Schlacht, geht seinem Bruder zur Hand – und macht sich mitschuldig an einer Tragödie: Malik entfesselt eine uralte Dämonen-Armee, die sich – wen wundert's? – nicht nur gegen die feindlichen Belagerer, sondern auch gegen sein eigenes Volk wendet und es samt und sonders zu Stein verwandelt. Der Prinz und sein Bruder versuchen nun, die Armee und ihren dämonischen Anführer aufzuhalten.

Die Handlung, die Ubisoft da im Laufe von acht bis zehn Spielstunden erzählt, ist ziemlich schwach: Ein profilarmer Bösewicht, ein träger Dschinn als blasse weibliche Nebenrolle, dazu Malik und der Prinz, der im Vergleich zu den früheren Spielen an Charme eingebüßt hat – mehr Charaktere gibt's nicht. Zudem mangelt es der Story an Romantik, Fantasie und Überraschungen. Wer sich ein kraftvolles Märchen wie in **Sands of Time** erhofft, sollte seine Erwartungen zügeln.

Das Gameplay jedoch ist so gut wie eh und je, zumindest in Bezug auf die Geschicklichkeitspassagen: Wieder einmal rennt der agile Prinz lässig an Wänden entlang und schwingt, hangelt und hüpft derart flott durch die Gegend, als hätte es so etwas wie Schwerkraft nie gegeben. Zudem sind die Levels natürlich mit Fallen und Abgründen gespickt, wie in jedem **Prince of Persia**-Spiel. Dank der sehr guten Steuerung – egal ob per Maus und Tastatur oder per Gamepad – machen die akrobatischen Turnübungen ähnlich viel Spaß wie in den Vorgängern.



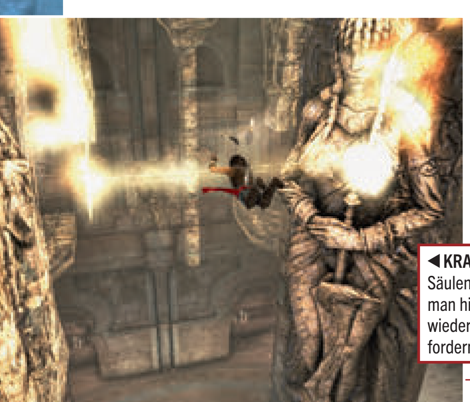
MÄSSIG | Oft bittet der Prinz die weise Dschinn 1 um Hilfe, doch Spannung oder gar Romantik kommt hier niemals auf. Auch der böse Oberdämon 2 und Malik 3 sind überraschend lieblos geschriebene Figuren.

NEUE ZAUBERTRICKS

Wie in den Vorgängerspielen kann der Prinz bei jeder Gelegenheit die Zeit zurückdrehen. Allerdings lernt er nun auch drei zusätzliche Fähigkeiten, mit denen er toll animiert durch die Levels turnt. Alle diese Tricks kommen im Spiel exzessiv zum Einsatz und sind daher viel mehr als nur schmückendes Beiwerk.

◀ KRAFT DES FLUSSES | Viele Levelabschnitte sind mit Fontänen und Wassersäulen gespickt. **1** Sobald der Prinz den Fluss-Zauber erlernt hat, werden sie zum tragenden Spielelement: Hält man die entsprechende Taste auf Tastatur oder Gamepad gedrückt, friert jegliches Wasser in der Nähe innerhalb eines Sekundenbruchteils ein. **2** Nun kann sich der Prinz an den erstarrten Wänden und Säulen festhalten, an ihnen emporklettern und umherschwingen. Manche Stellen im Spiel erfordern hier perfektes Timing, etwa wenn man mitten im Sprung die Wasserstarre auflösen muss.

▲ KRAFT DES FLUGES | Mit diesem Zauber führt der Prinz einen schnellen Luftangriff aus – in etwa so, als würde er sich direkt zum Feind teleportieren. Das Talent kommt vorrangig beim Klettern zum Einsatz: Oft schweben Vögel in den Levels herum, die der Held per Flug-Zauber ansteuern kann. So überwindet er selbst große Distanzen.



◀ KRAFT DER ERINNERUNG | Manche zerstörten Teile des Palastes – etwa Säulen und Wände – werden durchsichtig schimmernd dargestellt. Drückt man hier die Taste für die Erinnerungskraft, werden diese Teile augenblicklich wiederhergestellt, wenn auch immer nur eines auf einmal. So ergeben sich fordernde Sprungsequenzen, vor allem in Kombination mit Wasser-Elementen.

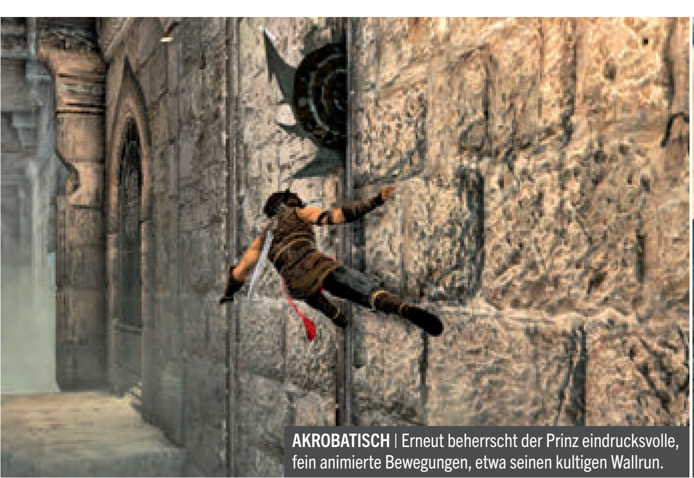
Einzig die Kamera kann manchmal nerven: Hin und wieder nimmt sie eine von den Entwicklern gewollte, starre Position ein. Das macht manche Sprünge unnötig schwer, da man die Blickrichtung des Helden so nur noch schwer bestimmen kann.

Damit aber selbst in solchen Momenten kein Frust aufkommt, beherrscht der Prinz wieder den kultigsten seiner Tricks: Erneut darf er auf Tastendruck die Zeit zurückdrehen und so Fehltritte oder Verletzungen im Kampf rückgängig machen. Da dieser Effekt aber heutzutage ein wenig von seiner Faszination eingebüßt hat, gibt's diesmal auch ein paar neue Zauber. Der coolste: Auf Knopfdruck kann man Wasser einfrieren, der Held schwingt sich dann an den erstarrten Fontänen entlang oder wetzt gefrorene Wasserschleier hinauf. Das sieht prima aus und spielt sich auch so – eine schöne Spielidee!

Hinzu kommen zwei weitere Bewegungszauber. Die Kraft des Fluges erlaubt es dem Prinzen, per Luftstoß-Attacke auf entfernte Ziele zuzurasen und so auch breite Abgründe zu überwinden. Zu diesen Zielen zählen nicht nur Gegner, sondern auch Vögel, die grundlos in den Levels herumschweben. Wenn der Held sich so von einem Geier zum nächsten schießt, dann wirkt das selbst für ein **Prince of Persia**-Spiel ganz schön albern.

Cooler ist die Erinnerungsfähigkeit: Auf Knopfdruck repariert man damit blitzschnell zerstörte Objekte in den Levels, etwa Säulen oder Fahnenstangen, um sich an ihnen entlangzuschwingen. Da man aber immer nur eines dieser Objekte gleichzeitig wiederherstellen kann, ergeben sich fordernde, wenn auch nie unfaire Sprungkombinationen, in denen man in Sekundenschnelle reagieren muss.

Neben der vielen Akrobatik wird man auch oft in Kämpfe verwickelt. Und das ist zu bedauern, denn die grafisch gut gemachten Gefechte sind ein Schwachpunkt des Spiels: Erstmals tritt der Prinz gegen wahre Monstermassen an, zwei Dutzend Gegner auf einmal sind keine Seltenheit! Sie alle klickt man mit simplen Kombos ins Nirwana, da ist weder Taktik noch Finesse gefragt. Auch die übergroßen, schön animierten



AKROBATISCH | Erneut beherrscht der Prinz eindrucksvolle, fein animierte Bewegungen, etwa seinen kultigen Wallrun.



ORIGINELL | Wassersäulen wie diese finden sich an den unmöglichsten Orten. Das ist zwar nicht realistisch, sorgt aber für tolle Hüpf- und Kletterpassagen.

TEST 07/10

UPGRADE-SYSTEM

Für besiegte Gegner erhält der Prinz Erfahrungspunkte. Nach Levelaufstiegen darf er sich in einem Talentbaum (Bild rechts) spezialisieren. So steigert er seine Lebenskraft und Zeitmagie oder lernt neue Angriffszauber – die zwei nützlichsten stellen wir hier vor.



Mit dem Wirbelsturm lassen sich bequem größere Gegnergruppen ausknipsen. Das macht die späteren Massengefechte noch leichter, als sie ohnehin schon sind. Doch immerhin: So werden die Kämpfe nicht unnötig in die Länge gezogen.

Der Frostzauber lässt mit jedem Hieb eine Welle aus Eissplittern entstehen – bereits ab Stufe 3 erlegen Sie damit selbst große Zwischenbosse mit ein paar Schlägen. Zu mächtig!

Zwischenbosse erfordern keine besondere Vorgehensweise – man haut ihnen einfach so lange auf die Füße, bis sie umfallen. Fertig. Dass man auch einige Sprung-Attacken sowie Kicks ausführen kann, macht die Kämpfe nicht spannender.

Immerhin erhalten die Gefechte durch das neue Upgrade-System etwas Würze. Für besiegte Feinde verdient der Prinz nämlich Erfahrungspunkte, dank denen er regelmäßig im Level aufsteigt. Dann darf man einen Punkt in einem Talentbaum vergeben – im Angebot sind Upgrades wie verlängerte Wasserstarre, aber auch Angriffszauber wie Eiswellen oder Wirbelstürme. Mit diesen hübschen Attacken sind die seichten Kämpfe zwar noch mal eine Spur leichter, doch immerhin: Auf diese Weise hat man sie auch schneller hinter sich gebracht.

Die PC-Umsetzung von **Die vergessene Zeit** ist im Grunde tadellos: Die Grafik ruft zwar keinen Jubel hervor, wirkt dank schöner Texturen, feiner Animationen und eines flüssigen Bildaufbaus aber vollkommen zeitgemäß. Ubisoft liefert das Spiel zudem als multilinguale Fassung aus, also mit frei wählbarer Sprache. Das ist prima, denn die deutschen Sprecher sind deutlich schlechter als die englischen Stimmen und wirken manchmal regelrecht gelangweilt.

Ärgerlich ist aber das veraltete Speichersystem: Zwar sichert das das Spiel regelmäßig an fair verteilten Checkpunkten, doch manuelles Speichern in mehreren Slots ist nicht möglich. Es gibt nur einen Spielstand! Wer also eine Szene noch mal spielen will, schaut in die Röhre. Zudem setzt auch **Die vergessene Zeit** auf den berüchtigten Ubisoft-Kopierschutz, der zum Spielen eine permanente Internetverbindung benötigt – und damit vermutlich so manchen Käufer abschrecken wird. ❑

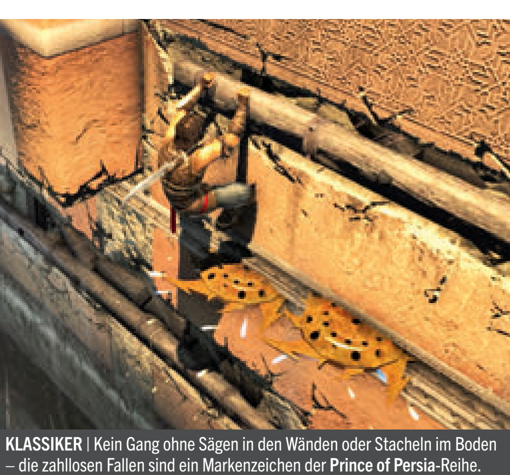
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz




„Erreicht nicht die Klasse der Vorgänger"

Zweifellos ist **Die vergessene Zeit** ein tolles Action-Abenteuer, das mir viel Spaß gemacht hat. Aber halte ich es auch für einen würdigen Nachfolger von **Sands of Time**? Nein, nicht ganz. Über das mäßige Kampfsystem kann ich hinwegsehen, über die schwache Story hingegen nicht: Wo ist sie hin, die Romantik, die Exotik, die Fantasie? So lässt das Spiel leider den Charme und die Atmosphäre vermissen, die **Sands of Time** einst auszeichneten. Doch trotzdem dürfen **Prince of Persia**-Fans ruhig zugreifen: Schon allein die originellen Wasseraufgaben und die unverändert coole Akrobatik des Prinzen sind den Kauf wert!



KLASSIKER | Kein Gang ohne Sägen in den Wänden oder Stacheln im Boden – die zahllosen Fallen sind ein Markenzeichen der **Prince of Persia**-Reihe.



LOCKER | Schalterrätsel sind grundsätzlich klasse gemacht und fügen sich gut in den Spielablauf ein. Allerdings sind sie sehr leicht und etwas zu selten.

PRINCE OF PERSIA: DIE VERGESSENE ZEIT

Ca. € 40,-
11. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Ubisofts Kopierschutz verlangt eine permanente Internetverbindung, um zu spielen. Das Spiel wird per CD-Key an Ihren Ubisoft-Account gebunden und lässt sich somit nicht mehr weiterverkaufen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Animationen, ansonsten aber nur guter Durchschnitt
Sound: Mäßige deutsche Sprecher, aber ein stimmungsvoller Soundtrack
Steuerung: Durchdacht und gut, ob mit Maus/Tastatur oder mit Gamepad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Phenom II X4 965 BE/Core i5-750, Geforce GTX 275/Radeon HD 5830, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Anfangs kämpft man zwar noch gegen menschliche Soldaten, doch später bezwingt man nur noch Dämonen und Skelette. Blut- oder Splatter-Effekte sind dabei nie zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Testmuster 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 9:30

Spielspaß ▸ / Stunden ▸

Das Testmuster lief – genauso wie das fertige Spiel – nur mit dem Ubisoft-Kopierschutz. Es traten keinerlei Bugs oder Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flotte Sprung- und Kletterpassagen
- ➕ Cooles, neues Wasser-Spielelement
- ➕ Durchdachte Steuerung
- ➕ Fair verteilte Rücksetzpunkte
- ➕ Nützliches Upgrade-System
- ➕ Technisch saubere PC-Umsetzung
- ➕ Mehrere Sprachen wählbar
- ➖ Schwache Story, die Romantik und Spannung vermissen lässt
- ➖ Anspruchslose Massenkämpfe
- ➖ Fixe Kamerawinkel können nerven
- ➖ Mäßige deutsche Sprecher
- ➖ Unzeitgemäßes Speichersystem
- ➖ Kontroverser Kopierschutz verlangt ständige Online-Verbindung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

CHARMANT | Das Spiel fängt das Lego-Flair exzellent ein und nutzt dies in seinen Zwischensequenzen auch wunderbar aus.

Lego Harry Potter: Die Jahre 1–4



Von: Sebastian Weber

Harry Potter erobert das Lego-Universum – ein zauberhafter Spaß?

Verrückt, wie kleine Plastikklötzchen die Welt verändern können. 1932 gründete der Tischlermeister Ole Kirk Christiansen die Firma Lego. Heute kennt jeder auf der Welt die bunten Bausteine, die der kindlichen Fantasie kaum Grenzen setzen. Das Wort Lego leitet sich dabei vom dänischen Ausdruck „Leg Godt" ab, was zu Deutsch so viel bedeutet wie „Spiel gut". Ein einfaches Qualitätssiegel, das man genau so unter **Lego Harry Potter** schreiben könnte, auch wenn die Lego-Umsetzung des Zauberlehrlings mit ein paar Problemen zu kämpfen hat.

Der Titel des Spiels verrät es bereits: **Lego Harry Potter: Die Jahre 1–4** widmet sich nur den ersten vier Bänden der Reihe, die Geschehnisse ab **Harry Potter und der Orden des Phönix** bleiben außen vor, also alle Ereignisse nach der Wiederauferstehung des dunklen Lord Voldemort. Den vier enthaltenen Bänden folgt das Spiel so detailliert, wie es die Filme vormachen, an die es sich anlehnt. Wer die Streifen kennt, dem kommen deshalb auch immer wieder Szenen bekannt vor, die putzig und humorvoll umgesetzt wurden – eine der großen Stärken von **Lego Harry Potter**.

Der Spielverlauf dagegen fällt etwas eintönig aus. Die meiste Zeit verbringen Sie im digitalen Hogwarts, wo Sie die Geschichten der vier Bücher in Levels unterteilt erleben. Innerhalb der Abschnitte sind Sie hauptsächlich damit beschäftigt, die sogenannten Studs zu sammeln. Das sind Lego-Münzen, die Sie benötigen, falls Ihre Spielfigur mal hopsgehen sollte. Die Dinger sind überall versteckt, ob Sie nun Pflanzen mit einem Zauber zerschießen oder Laternen wieder anzünden, immer spucken die Gegenstände einen Schwall solcher Teile aus, damit Sie sie einsammeln. Außerdem dürfen Sie sich auf die Jagd nach Outfits für Ihre Charaktere machen, die Sie für kleinere Rätsel als Belohnung erhalten, Sie dürfen anderen Schülern helfen, die in Not sind, und so weiter. Nebenaufgaben gibt es genügend für erkundungsfreudige Spieler, auch wenn sich die Jobs im Laufe der Zeit wiederholen. Viele solcher Nebenbeschäftigungen kann Ihre Spielfigur erst mit fortschreitender Spielzeit lösen, da Ihnen zu Beginn die nötigen Zauber fehlen. So wollen die Entwickler Sie motivieren, auch nach Beenden der Geschichte weiterzuspielen, denn die Kampagne macht gerade mal etwas mehr als 30 Prozent des Spielumfangs von **Lego Harry Potter** aus.

Die angesprochenen Magietricks lernen Sie innerhalb der vier Bücher nach und nach, sollen dafür aber jedes Mal eine bestimmte Aufgabe lösen, die mit dem jeweiligen Spruch verknüpft ist. Wenn Sie also den Patronus-Zauber erlernen sollen, muss Harry fünf Dementoren damit besiegen, erst dann beherrscht er seine neue Waffe. Insgesamt acht verschiedene Zauber stehen maximal zur Verfügung: Diese wählen Sie mit einem praktischen Rund-Menü aus beziehungsweise schalten sie per Tastendruck durch.

EFFEKTREICH | Zauber und Bosskämpfe inszeniert das Spiel hübsch. Letztgenannte stechen auch spielerisch aus dem Rest hervor.

KNIFFLIG? | Ein typisches Rätsel im Spiel: Mit einem Zauber setzen wir eine Plattform von einem Podest aufs andere. Selten stellen die Aufgaben ein Problem dar.

Die Steuerung funktioniert allerdings nicht überall so gut – das größte Problem, mit dem Sie sich in **Lego Harry Potter** herumschlagen. Die Steuerung per Tastatur fällt komplex aus, da jede Menge Knöpfe nötig sind, um die kleinen Lego-Männekens durch die Areale zu manövrieren. Mit den Tasten W, A, S und D geben Sie die Richtung vor, dann gibt es noch eine Taste für Zauber, eine für generelle Aktionen, zwei, um die Magietricks durchzuschalten, und so weiter. Alles ist zwar an sich sinnvoll verteilt, doch aufgrund der riesigen Zahl an nötigen Tasten verliert man die Übersicht. Deutlich angenehmer geht die Steuerung mit dem Gamepad von der Hand, da Sie da per Stick die Spielfigur herumscheuchen, mit den vier Buttons Aktionen ausführen und mit den Triggern ganz einfach die Zauber wechseln.

Problemkind Nummer 2, das die Steuerung ebenfalls beeinträchtigt, ist die fixierte Kamera. Diese steht in jedem Areal an einem vorgegebenen Punkt und lässt sich nur minimal nach links und rechts beziehungsweise oben und unten schwenken. So sind Objekte am unteren Rand des Bildschirms so gut wie nie zu sehen. Teilweise lassen sich dadurch aber auch Entfernungen bei Sprungpassagen schlecht einschätzen, sodass Harry, Hermine oder Ron dann gerne mal im Abgrund verschwinden, statt unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen. Das kostet einige der hart zusammengesammelten Studs und verringert so den Highscore.

Technisch überzeugt Lego Harry Potter aber. Grafisch kann das Spiel zwar nicht mit Referenzspielen mithalten, setzt seine Spielwelt jedoch charmant in Szene. Was Sie aber hin und wieder Bauklötze staunen lassen wird, ist die künstliche Intelligenz. Das Spiel erlaubt es, dass jederzeit ein menschlicher Spieler die Rolle eines Ihrer Begleiter übernimmt. Deshalb gibt es auch etliche Koop-Rätsel. Klinkt sich aber kein Mitspieler ein, übernimmt die KI bei solchen Denkaufgaben die unterstützende Rolle, ohne jedoch die Lösung vorwegzunehmen. Nur in ganz seltenen Fällen fiel uns auf, dass einer der Charaktere irgendwo hängen blieb oder nicht über ein Hindernis kam, dann erscheint er aber später im Level wieder neben uns. Am Ende des Spiels taucht übrigens Voldemort endlich auf, doch dann flimmert der Abspann über den Bildschirm. Wer **Harry Potter** nicht kennt, muss also auf das nächste Spiel warten, um zu erfahren, wie die Story weitergeht. ❑

MEINE MEINUNG |

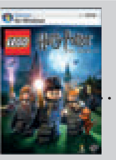
Sebastian Weber



„Gewohnt gut, aber nicht herausragend"

Wie seine **Lego**-Vorgänger gewinnt auch **Lego Harry Potter** mit seinem Charme und Humor die Herzen der Spieler. Sieht man davon allerdings ab, bleibt ein recht einfaches, deutlich auf jüngeres Publikum zugeschnittenes Action-Adventure, das zwar jede Menge Umfang bietet, aber kaum Herausforderung. Die einzige Schwierigkeit, die auf einen zukommt, ist, stellenweise mehr mit der Steuerung und Kamera kämpfen zu müssen als mit den Gegnern in den Levels. Dank des Koop-Modus darf man sich dann aber zumindest zu zweit durch die Areale kämpfen – ein klarer Punkt für die Haben-Seite des Spiels!

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1–4



Ca. € 30,–
25. Juni 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Publisher: Warner Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die Testversion nutzte Securom als Kopierschutz. Es reichte, die Disc im Laufwerk zu haben.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Teilweise detailarme Texturen, die aber den Lego-Charme hervorheben sollen. Sonst liebevoll gestaltete Levels und Zaubereffekte.
Sound: Die Filmmusik untermalt das Spiel passend, es gibt aber keine Sprachausgabe.
Steuerung: Mit der Tastatur hakelig, am besten, Sie greifen zum Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

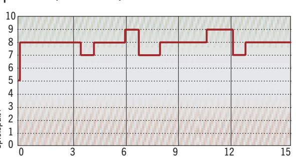
(Herstellerangaben)
Minimum: Intel P4 1,8 GHz/AMD Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Ati-Grafikkarte mit 256 MB RAM
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 2,8 GHz, 2 GB RAM, Ati HD 2900/Nvidia Geforce 8800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Das Spiel kommt ohne Gewaltdarstellung aus, jedoch gibt es düstere Szenen. Insgesamt wird aber kindgerechter Humor großgeschrieben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Version 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



Unsere Testversion lief fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Putzige, kindgerechte Lego-Aufmachung
- ➕ Humorvolle Zwischensequenzen
- ➕ Teils toll inszenierte Bosskämpfe
- ➕ Wiedererkennungswert dank bekannter Szenen aus dem Film und Original-Musik
- ➕ Gute künstliche Intelligenz
- ➖ Hakelige Steuerung, die erst mit einem Gamepad richtig gut von der Hand geht
- ➖ Auf Dauer eintönige Aufgaben
- ➖ Teilweise schlecht platzierte Kamera, sodass es oft an Übersicht mangelt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**



HELDENHAFT | Die Kämpfe in **Age of Conan** sind nach wie vor eine Augenweide – cool designte Monster und herrlich animierte Spielfiguren sorgen für die richtige Stimmung.

Age of Conan: Rise of the Godslayer

Von: Stefan Weiß

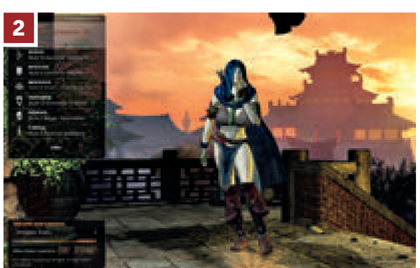
Viele Patches und ein Add-on waren nötig, um Conans unfertiges Online-Reich zu retten – mit Erfolg!

Suche Gruppe für Atzels Grab", „Obsidiantempel, geht jemand mit?", „Golem-Raid, noch ein Platz frei, geht dann sofort los!" – es herrscht reger Betrieb im Chat von **Age of Conan**. Altgediente Recken, Wiedereinsteiger und interessierte Neulinge tummeln sich in den frischen Gebieten und Instanzen, die mit dem Add-on **Rise of the Godslayer** ihre Pforten öffneten.

Wir blicken kurz zurück – das brutale Barbarengeschnetzel legte 2008 zunächst einen fulminanten Start hin, das tolle Kampfsystem und der erstklassig inszenierte Spieleinstieg bis Stufe 20 ließen uns im Test in Ausgabe 08/08 jubeln. Fröhlich kämpften, zauberten und questeten wir bis Stufe 40, fühlten uns bestens unterhalten und werteten dementsprechend hoch (86 %). Doch dann kam der tiefe Fall ins Content-Loch für Highlevel-Charaktere, immer mehr zutage tretende Bugs, fehlende Features, es wurde immer schlechter, je weiter man im Spiel vorankam – wir trugen dem Rechnung und werteten **Age of Conan** ab (73 %). Es folgten diverse Content-Patches, Serverzusammenlegungen, schrumpfende Spielerzahlen.

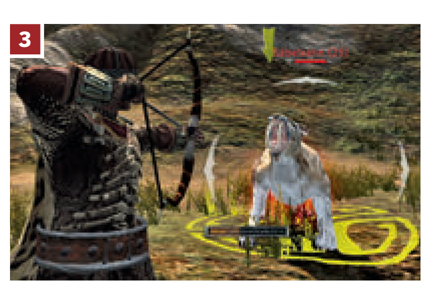
Aber das ist Geschichte, jetzt betreten wir ein überarbeitetes Hyboria, genauer gesagt geht es nach Khitai, die asiatisch angehauchte Welt des Add-ons, das mit fünf neuen Questzonen und etlichen Dungeons lockt. Vor allem Charaktere der Maximalstufe 80 finden darin reichlich Unterhaltung. Ein verbessertes Belohnungssystem beschert den Spielern tolle neue Sets und Ausrüstung. Doch bevor man diese bekommt, stehen einem harte Bosskämpfe bevor – die neuen Instanzen und auch die Gegner in den Questgebieten sind deutlich fordernder und anspruchsvoller als in den Gebieten des Hauptspiels. Gruppenspiel ist fast Pflicht, Einzelgänger erleiden viele Bildschirmtode, wenn sie durch die neuen Lande reisen.

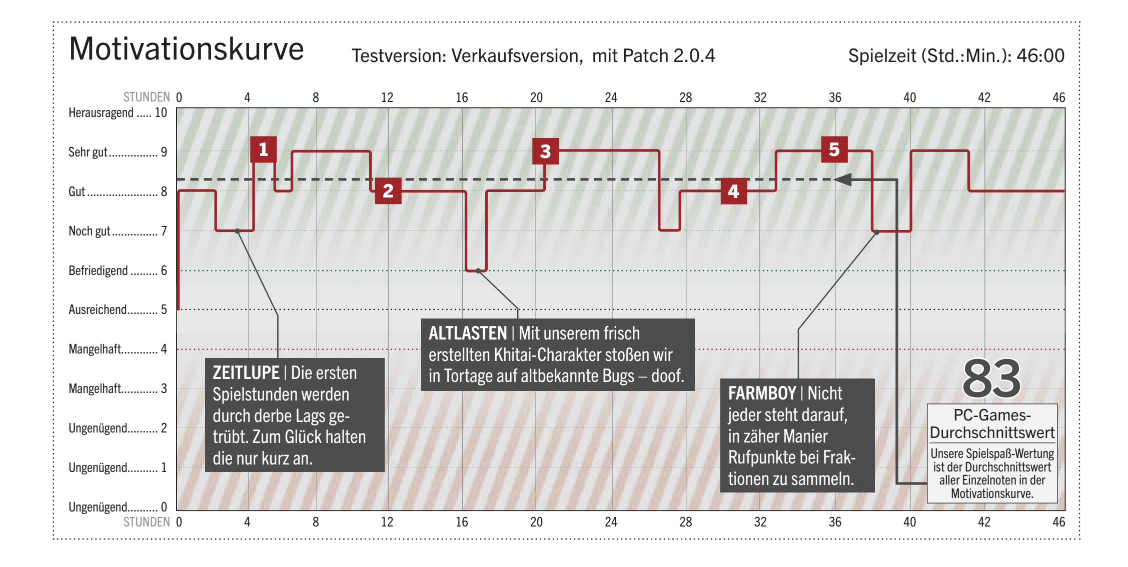
Wer mit einem neuen Charakter startet, darf sich über ein viertes spielbares Volk freuen, die Khitai. Neue Klassen gibt es jedoch nicht, auch kein eigenes Startgebiet für die Khitai. Wie schon im Hauptspiel erkunden Barbarenfrischlinge die Startinsel Tortage, auf der es zwar immer noch kleinere Bugs gibt, die ansonsten aber tolle Rollenspielunterhaltung bietet. Danach dürfen Sie sich gleich ins erste Abenteuergebiet des Add-ons wagen. Tor nach Khitai heißt die steppenähnliche Region, in der man gemütlich



◀ **SPIEL MIT MIR** | Das neue spielbare Volk, die Khitai, probieren wir gleich mal aus. Schade, dass es kein eigenes Khitai-Startgebiet gibt.

▶ **WILDNISTOUR** | Unser Stufe-22-Waldläufer levelt sich im Gebiet Tor nach Khitai hoch. Die Region sieht klasse aus und bietet viele Quests, das macht richtig Spaß.







SCHLICHT | Mithilfe von Fan-Mods lässt sich das Interface verbessern.



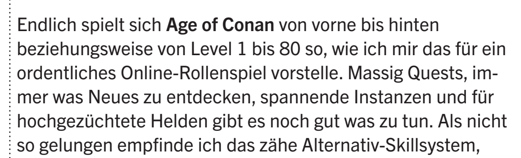
WEITE WELT | Mit Level 80 wagen wir uns tiefer nach Khitai hinein.

bis Stufe 40 questen kann. Kurz nach Veröffentlichung des Add-ons hatten wir noch mit Skript- und Questbugs zu kämpfen, inzwischen sind die meisten davon aber gefixt. Neben vielen Standard-Tötungs- und Sammel-Quests bekommt man auch Aufgaben, bei denen Emotes eine Rolle spielen oder in denen man versteckt und getarnt Gespräche belauscht; eine schöne Abwechslung.

Interessant für Stufe-80-Spieler ist das neue Fraktionssystem in Khitai. Insgesamt 12 Parteien liegen dort miteinander im Clinch. Je nachdem, für welche Fraktionen Sie Partei ergreifen, verfeinden Sie sich mit deren Widersachern. In langen, teils gestreckt wirkenden Questreihen erarbeiten Sie sich den nötigen Ruf, um wertvolle Beute abzugreifen oder um sich einen coolen Reittiger oder -wolf zu verdienen, den Sie selbst großziehen. Wer erst einmal die unveränderte Maximalstufe 80 erreicht hat, kommt in den Genuss des alternativen Skillsystems. Dabei stehen für jede Klasse zig neue Skills zur Wahl. Allerdings müssen Sie sehr viel Zeit dafür einplanen, diese Fertigkeiten freizuschalten.

Das Add-on bereichert die Spielwelt von **Age of Conan** in vielen Belangen. Gut so! ❑

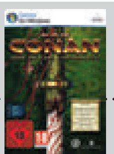
MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*



„Eine feiner Zuwachs für die Barbarenwelt, schade nur, dass er erst jetzt kommt!"

Endlich spielt sich **Age of Conan** von vorne bis hinten beziehungsweise von Level 1 bis 80 so, wie ich mir das für ein ordentliches Online-Rollenspiel vorstelle. Massig Quests, immer was Neues zu entdecken, spannende Instanzen und für hochgezüchtete Helden gibt es noch gut was zu tun. Als nicht so gelungen empfinde ich das zähe Alternativ-Skillsystem, das wie eine Streckung der Spielzeit wirkt, und leider bieten viele Quests, vor allem die wiederholbaren, gerade mal Standardkost. PvP-Minispiele für zwischendurch sorgen dagegen für reichlich Abwechslung. Das Design der Monster und der Spielwelt ist fantastisch, dazu versüßen die schmucke Grafik und der fette Sound das Abenteuer – ich mag es!

AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER



Ca. € 30,-
11. Mai 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Funcom
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel verlangt eine permanente Internetverbindung und eine kostenpflichtige Mitgliedschaft.
Gebühren: 15 € (1 Monat), 36 € (3 Monate), 63 € (6 Monate), 99 € (12 Monate) – Preise gerundet!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Figuren und Landschaft sehen (besonders unter Direct X 10) super aus, hier und da gibt es aber auch matschige Texturen.
Sound: Stimmungsvolle Musik und brachiale Effekte, passend zum Spiel
Steuerung: Das Interface hat coole Features, zum Beispiel die zoombare Karte, allerdings ist die Schnellzugriffsleiste schlecht gelöst.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht Spielserver stehen zur Verfügung, vier davon als reine PvP-Plattformen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 9600 GT/ Radeon HD 3870, 2 GB RAM (alle Windows-Versionen)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9550/ Phenom II X4 965 BE, Geforce GTX 275/Radeon HD 5830 oder HD 4890, 4 GB (alle Windows-Versionen)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Das Online-Rollenspiel trägt zu Recht das Prädikat „brutal". Hier spritzt Blut in Fontänen und spezielle Finishing Moves (Fatalities) sorgen schon mal für umherfliegende Köpfe. Die deutsche Fassung verzichtet auf einige besonders martialische Animationen, ist ansonsten aber ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Hin und wieder sorgten Latenzprobleme für derbe Einbrüche – bisherige Patches brachten allerdings schon Linderung. Abstürze traten hin und wieder auf, besonders im Zusammenhang mit Fehlermeldungen über unzureichenden Speicher.

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll designte neue Questgebiete
- ➕ Massig Content für Charaktere aller Stufen
- ➕ Überzeugendes Kampfsystem
- ➖ Viele zu simpel gestrickte Quests
- ➖ Fraktionssystem artet in ödes Ruf-Farmen aus

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Von: Christoph Schuster

Die Inglorious Basterds der Fantasy-Branche feiern ihr Debüt – doch ist es auch Spiele-Oscar-verdächtig?



MATSCH | Das eigentlich herrlich skurrile Figuren-Design kommt aufgrund der miserablen Grafik nicht zur Geltung.

Grotesque Tactics

Ein depressiver Emo-Typ als Anführer, dazu ein halbgöttlicher (Maul-)Held und eine Schar von Halunken, Mördern und naiv-dummen Blondchen – Sie sehen selbst: Die letzte Hoffnung für das Königreich Glory ist eigentlich keine. Dennoch reisen Sie mit dieser Truppe durch die Lande und bestehen rundenweise Kämpfe gegen allerlei Getier und die Schergen der Dark-Church-Sekte. Dies geschieht im Gegensatz zu den üblichen Verdächtigen Marke **King's Bounty** und **Heroes of Might & Magic** allerdings nicht auf Hexfeldern, sondern auf einer quadratisch unterteilten Karte. Doch nicht nur an den Ecken wurde gespart, auch in Sachen Möglich- und Fähigkeiten gibt sich **Grotesque** spartanisch: gerade mal zwei Spezialattacken pro Figur und eine recht geringe Auswahl an Rüstungen und Objekten. Das alles kann auf Dauer nicht überzeugen; es setzt kein Sammelfieber à la **Diablo** oder **Torchlight** ein. Auch die spielerische Herausforderung und Tiefgründigkeit anderer rundenbasierter Titel suchen Sie hier vergebens. In Kombination mit der arg veralteten Präsentation und der schwammigen Steuerung mag kaum Spielspaß aufkommen.

Seine einzige Existenzberechtigung zieht **Grotesque Tactics** aus seinem Humor. Das Spiel parodiert klischeetriefend und relativ gekonnt die Videospiele- und Fantasy-Landschaft. Allerdings zündet beileibe nicht jeder Gag und manches Element – etwa die übertrieben dümmliche Art einiger Begleiterinnen – nervt alsbald. So bleibt vom Debüt des deutschen Studios Silent Dreams letztlich bloß der tolle Ansatz einer spielbaren Parodie. Schade, dabei mussten wir durchaus schmunzeln, als in einem Dorf eine herrlich verunglückte Version des Auenland-Themas erklang oder uns Monty-Python-artige Killerkarnickel attackierten. ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster

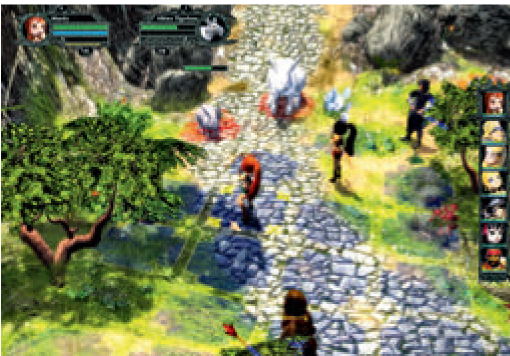


„Weder Fleisch noch Fisch noch lecker!"

Grundsätzlich hätte **Grotesque Tactics** das Potenzial zu einem meiner Favoriten, denn ich liebe Humor, insbesondere in Form von Satire und Parodien. Obwohl die Evil Heroes in dieser Disziplin durchaus punkten können, schafft es der Witz nicht, alleine als Spaßbringer zu bestehen. Das wäre zu verkraften, sofern ihm denn eine gelungene Spielmechanik beistünde. An dieser Stelle gibt sich **Grotesque Tactics** jedoch gnadenlos die Blöße: Ohne Tiefgang und Abwechslung verabschiedete sich die Motivation zum Weiterspielen schon nach kurzer Zeit. Somit überzeugt **Grotesque** weder als Spiel noch als Comedy-Programm.



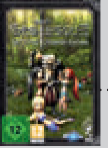
LABERTASCHEN | Die Dialoge beinhalten zahlreiche witzige Einfälle – aber mindestens ebenso viel unlustiges oder gar nerviges Geschwätz.



KOKOSNUSS GEFÄLLIG? | Die witzigen Anspielungen reichen von Monty Pythons Killerkarnickeln bis zum bösen Magier Sadrax (das Palindrom von Xardas).

GROTESQUE TACTICS: PREMIUM EDITION

Ca. € 30,-
17. Juni 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Silent Dreams
Publisher: Headup Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung nötig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Präsentation. Während die Levels noch durch tolle Farbwahl und Lichtverhältnisse Stimmung erzeugen, kommen die Figuren beinahe grauenhaft detailarm daher.
Sound: Sehr gelungen: Die Vertonung ist gut, inklusive einiger bekannter Sprecher. Die Musik überzeugt ebenfalls und verballhornt sogar die eine oder andere bekannte Melodie.
Steuerung: Egal ob mit Mausklicks oder Tastenkürzeln, die Helden steuern sich zu schwammig, viele Hotspots fallen zu klein aus.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

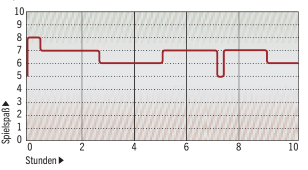
Minimum: 2 GHz; 1 GB RAM (XP) / 1,5 GB RAM (Vista/7); Windows 2000/ XP/Vista/Windows 7
Empfehlenswert: 2 GHz Dual-Core Prozessor; 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Aufgrund der bunten, teils gar niedlichen Comic-Optik absolut harmlos. Den Reiz von **Grotesque** machen zahlreiche Anspielungen aus, die einem jüngeren Publikum mangels Kenntnis der Vorlagen wohl größtenteils entgehen dürften.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Finale Download-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir testeten die finale Fassung und erlebten keine Abstürze oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viel Humor
- ➕ Teils coole Charaktere
- ➕ Massenhaft parodierte Klischees und Anspielungen
- ➕ Gute Synchronisation
- ➖ Spielerisch zu anspruchs- und abwechslungsarm
- ➖ Schwammige Steuerung, unkomfortable Spielmenüs
- ➖ Grafisch sehr altbacken
- ➖ Mehrfaches Level-Recycling
- ➖ Witze zünden oft nicht, einige lustig gemeinte Parts nerven.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Christian Schlütter

Auch der dritte Angriff auf die Genre-Vorherrschaft von HoMM bleibt erfolglos.



FLÜGELMANN | Gegner wie dieser Herrscher der Lüfte sind detailreich gestaltet und gut animiert. Das schafft Atmosphäre.

LEUCHTEND | Die beeindruckenden Zaubereffekte stehen im Kontrast zu dem ansonsten trostlosen und düsteren Ambiente des Spiels.

ANKAUF | Ausbauten Ihrer Stadt sehen Sie nur in solchen Teilausschnitten. Das gibt Ihnen nicht das Gefühl, eine große Festung aufzubauen. Schade!

Disciples 3

Ganze acht Jahre nach Teil 2 steht jetzt endlich **Disciples 3: Renaissance** in den Läden. Einen Studiowechsel und einen langen Weg nach Europa hat das russische Runden-Strategie-Spiel hinter sich. Herausgekommen ist kein Spitzentitel, aber eine passable Konkurrenz für **Heroes of Might and Magic 5**.

Disciples 3 bietet drei große Kampagnen, in denen Sie entweder das Imperium, die dämonische Legion oder die Elfen zum Sieg führen. Die Story wartet mit vielen kleinen Überraschungen auf und versucht sich oft von der üblichen Fantasy-Kost abzusetzen. Elfen beispielsweise sind keine glänzenden Halbgötter, sondern schlachten in einer Szene sogar Zivilisten ab.

Allgemein ist der Ton in **Disciples 3** rauer als in vergleichbaren Spielen. Das spiegelt sich auch in der Optik wider. Die beeindruckend detailreiche Grafik wird von Braun- und Grautönen beherrscht, was aber gut zum Spiel passt. Die tollen Effekte hingegen sind recht bunt geraten. Von der Audio-Abteilung sollten Sie indes nicht zu viel erwarten. Die Musik nervt schnell und die deutsche Sprachausgabe klingt merkwürdig dumpf.

Beim Spielprinzip hält sich **Disciples 3** eng an das große Vorbild **Heroes of Might and Magic**: Auf einer Übersichtskarte steuern Sie Ihren Helden von Monstergruppe zu Monstergruppe, sammeln Schätze ein und erobern Städte. Kommt es zu einem Kampf, schwenkt das Spiel in eine Schachbrettansicht und Sie befehligen die einzelnen Einheiten mit ihren jeweiligen Vor- und Nachteilen per Hand.

Leider sind sowohl Strategie- als auch Rollenspielpart etwas zu rudimentär. Ihre Burg haben Sie in wenigen Schritten ausgebaut, die Gebäude haben nur indirekte Auswirkungen. Außerdem kann Ihr Held nur einige wenige Einheiten befehligen. Diese steigen zwar im Level auf und werden deutlich stärker, trotzdem fehlt Ihnen im späteren Spielverlauf das Gefühl, riesige Armeen in die Schlacht zu führen. Die kleinen Gruppen führen zudem zu einigen Frustmomenten im ansonsten ansprechenden Spielverlauf. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

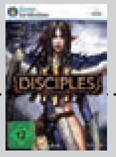


„Umfangreich, aber etwas zu simpel"

Disciples 3 ist sicher kein zeitloser Klassiker geworden. Aber das Spiel hält Sie für lange Zeit bei der Stange und bietet drei knifflige, unterhaltsame Kampagnen. Einheiten und Effekte überzeugen und die Geschichte bietet einen schönen Dark-Fantasy-Touch. Zudem hatte ich selten das Gefühl, von der Vielfalt oder einer cheatenden KI überfordert zu sein. Vielmehr leidet **Disciples 3** unter der zu starken Vereinfachung. An meinen Helden und meiner Hauptstadt liegt mir zu wenig, weil ich die Effekte des Ausbaus kaum spüre. Trotzdem bietet auch der dritte Teil der Serie Stoff für viele Stunden Strategie-Spaß.

DISCIPLES 3: RENAISSANCE

Ca. € 45,-
24. Juni 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Akella
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen. Keine Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Umgebungen, Helden und Zaubereffekte
Sound: Die Musik wird schnell nervig, die Sprachausgabe ist dumpf.
Steuerung: Die Bewegung per Mausklick auf der Karte reagiert manchmal zu ungenau, ansonsten steuert sich **Disciples 3** gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nur Hotseat-Modus
Zahl der Spieler: 2-3

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

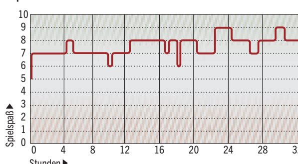
Minimum: 2 GHz Singlecore-Prozessor, 512 MB RAM, Geforce 6/ Radeon 9800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahre
Gewalt wird abgeschwächt in Fantasy-Manier dargestellt. Keine blutigen oder überzogen brutalen Szenen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version 1.06
Spielzeit (Std.:Min.): 31:00



Wir testeten mit der ersten deutschen Review-Version frisch aus dem Presswerk. Abstürze oder grobe Bugs traten im Test nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Geschichte und Fantasy-Umgebung sind keine Standardkost
- ➕ Grafisch opulent, schöne Effekte
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Gut funktionierendes Gameplay
- ➕ Großer Spielumfang
- ➕ Missionen warten immer wieder mit Überraschungen auf
- ➖ Nervige Düdel-Musik, seltsam dumpfe Sprachausgabe
- ➖ Einige frustrierend schwere Stellen in der Kampagne
- ➖ Wenig echte Videosequenzen
- ➖ Baumodus eher rudimentär
- ➖ Nur Hotseat-Modus, kein echter Mehrspieler-Modus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



SCHMUCKLOS | Texturen und Auto-Modelle können nicht mit den Genregrößen mithalten.



GEMEINSAM GEMEIN | Im Mehrspieler-Modus herrscht Schadenfreude vor.

ABGELEHNT

Blur

Und schon wieder steht ein Rennspiel auf der Schwelle zum Einkaufsführer. Nachdem im letzten Monat **Split/Second** die Aufnahme knapp verpasst hat, stellt sich nun der direkte Konkurrent **Blur** der Redaktions-Jury.

Die Pro-Argumente

Blur bietet rasante Action und verbindet dabei das spaßige Spielprinzip des Konsolen-Renners **Mario Kart** mit den durchgestylten Nobelkarossen von **Need for Speed**. Gerade im Mehrspieler-Modus strotzen die Partien nur so vor Schadenfreude, wenn Sie Ihren Kontrahenten per Power-up von der Straße fegen und dadurch den Sieg erringen. Für fetzige Online-Schlachten ist **Blur** also erste Wahl. Gerade weil Bizarre Creations Rennspiel auch noch ein ähnliches Karriere-System einsetzt wie **Modern Warfare 2**. Sie steigen Rang für Rang auf und schalten neue Wagen frei.

Die Kontra-Argumente

Im Einzelspieler-Modus zieht das Spielprinzip allerdings nicht ganz so stark. Hier klappern Sie der Reihe nach besonders starke Fahrer ab und bekommen dafür neue Karossen spendiert – typische Rennspiel-Kost also. Zudem kommt Blur optisch nicht an Größen wie **Race Driver: Grid** oder **Dirt 2** heran.

Das Ergebnis

So sehr wir uns auch frischen Wind in der Rennspiel-Kategorie wünschen: **Blur** schafft es nicht, sich als zeitloser Klassiker zu etablieren. Dafür bleibt es im Singleplayer zu brav. In der redaktionsinternen Umfrage stimmte nur ein Redakteur für die Aufnahme von **Blur** in den Einkaufsführer. Demgegenüber stehen zwei Kontra-Stimmen und fünf Enthaltungen. **Blur** bleibt also die Aufnahme und damit der heiß begehrte Editors' Choice Award verwehrt. *(cs)* ❑

Vorgestellt: Flugsimulationen

Es gibt Genres, die sind in der Spielebranche und in Spielemagazinen permanent unterrepräsentiert. Sei es, weil die Zielgruppe und damit das Leserinteresse zu klein ist, oder weil die Nischentitel im Bombast der Großproduktionen untergehen. Von Zeit zu Zeit wollen wir Ihnen an dieser Stelle Genres und Sub-Genres vorstellen, die Sie sonst kaum im Heft finden – und Ihnen gleich einige herausragende Vertreter der jeweiligen Sparte ans Herz legen. Den Anfang machen heute die oft stiefmütterlich behandelten Flugsimulationen. *(cs)* ❑



DCS Black Shark

Flugsimulation heißt nicht immer Flugzeug. In dieser Hubschrauber-Simulation steuern Sie den Kamow Ka-50. Bockschwere Missionen, aber sehr detailgetreue Flugeigenschaften.

Untergenre: Flugsimulation | USK: Ab 6 Jahren
Hersteller: Koch Media | Wertung: --

Rise of Flight

Ungewöhnliches Setting für diese Militärflugsimulation ist der Erste Weltkrieg. Mit originalgetreu nachgebildeten Doppeldeckern beharken Sie die Maschinen der Feinde.

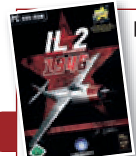
Untergenre: Flugsimulation | USK: Ab 12 Jahren
Hersteller: Aerosoft | Wertung: 78



Microsoft Flight Simulator X

Wohl die berühmteste Flugsimulatoren-Serie der Welt - ganz ohne Gewalt. Nach der Schließung des Entwicklerstudios bleibt der zehnte Teil vorerst der letzte. Viele Modifikationen halten den Stern des **Flight Simulators** aber weiterhin hoch. Immer noch eine Empfehlung im Genre.

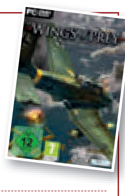
Untergenre: Flugsimulator | USK: Ab 0 Jahren
Hersteller: Microsoft | Wertung: 86



IL-2 Sturmovik 1946

Die 1946er-Ausgabe ist nur ein Beispiel. Im Grunde könnte man jedes Spiel der Serie echten Flugfreunden empfehlen. **Sturmovik** konzentriert sich auf Schlachten des Zweiten Weltkrieges und bietet sowohl Action als auch hohe Detailtreue.

Untergenre: Flugsimulation | USK: Ab 12 Jahren
Hersteller: Ubisoft | Wertung: 77



Wings of Prey

Dieses Spiel ist ein Ableger der **Sturmovik**-Serie. In Militärmaschinen spielen Sie die größten Luftschlachten des Zweiten Weltkrieges nach. Die Steuerung der Flugzeuge lässt sich von Arcade bis Simulation verschieden schwierig einstellen.

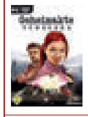
Untergenre: Flugsimulation | USK: Ab 12 Jahren
Hersteller: Koch Media | Wertung: --

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

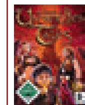


Geheimakte Tunguska

Getestet in Ausgabe: 10/06

Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

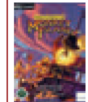


The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island

Getestet in Ausgabe: 01/98

Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World

Getestet in Ausgabe: 10/09

Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Christian empfiehlt

Fable: The Lost Chapters

Getestet in Ausgabe: 11/2005

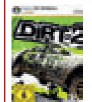
Überraschung: **Fable 3** kommt für den PC. Schon der erste Teil, auf dem PC mit zusätzlichen Quests erschienen, verband Freiheit in der Charaktererstellung mit einer passablen Geschichte und einer wunderschönen Fantasy-Welt. Unbedingt einmal ausprobieren!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Microsoft
Wertung:	80



Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2

Getestet in Ausgabe: 13/09

Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



GTR Evolution

Getestet in Ausgabe: 10/08

Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



Need for Speed: Shift

Getestet in Ausgabe: 11/09

Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87

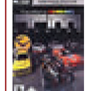


Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08

Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



Trackmania United Forever

Getestet in Ausgabe: --

Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

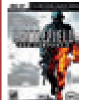


Battlefield 2

Getestet in Ausgabe: 08/05

Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, als ob denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Battlefield: Bad Company 2

Getestet in Ausgabe: 04/10

Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08

Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Counter-Strike: Source

Getestet in Ausgabe: 12/05

Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92

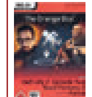


Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10

Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90

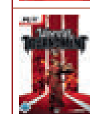


Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielstil sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3

Getestet in Ausgabe: 01/08

Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

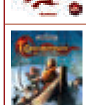


Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie eine gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

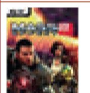


Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

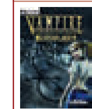


The Witcher: Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

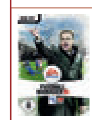
Getestet in Ausgabe: 02/05

Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 10

Getestet in Ausgabe: 12/09

Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

NBA 2K10

Getestet in Ausgabe: --

Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09

Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --

Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: --

Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Christian empfiehlt



Civilization 4: Colonization

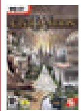
Getestet in Ausgabe: 11/2008

Die E3-Präsentation zu **Civilization 5** hat Ihnen den Mund wässrig gemacht? Dann haben wir hier einen kleinen Zeitverkürzer für Sie. Das 2008 erschienene Remake des Sid-Meier-Klassikers **Colonization** bringt alles mit, was sich ein Runden-Stratege wünschen kann. Sie gründen eine Kolonie in Amerika, sorgen für Nahrungsmittel, Verteidigung und Stadtwachstum und erschließen so nach und nach die Neue Welt. Das bleibt natürlich nicht unbemerkt. Bald schon müssen Sie sich nicht nur mit den Indianern, sondern auch mit den anderen Siedlern herumschlagen. Ultimatives Ziel von **Colonization** ist die Lossagung von der heimischen Kolonialmacht und damit die Gründung einer eigenständigen, amerikanischen Nation. **Colonization** brachte das gut funktionierende Spielprinzip von **Civilization 4** mit, war aber eigenständig spielbar und setzte frische Akzente. Einzig der begrenzte Zeit- und Landrahmen konnte Weltenbesiedler abschrecken. Trotzdem: **Colonization** ist eine Empfehlung wert.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	2K Games
Wertung:	87

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 4

Getestet in Ausgabe: 01/06

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungs-system und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90

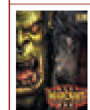


Sins of a Solar Empire

Getestet in Ausgabe: 06/08

Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83

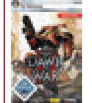


Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreisch-bunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict

Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)

World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

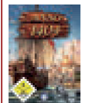
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)



CHANCENLOS | Wer sich zu früh mit der Heimatmacht anlegte, dessen junge Nation ging schnell wieder unter.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09

Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Caesar 4

Getestet in Ausgabe: 11/06

Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81

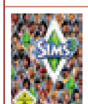


Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06

Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

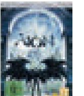
Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenaus-wahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion

Getestet in Ausgabe: 12/09

In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

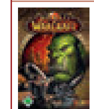
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

Warhammer Online: Age of Reckoning

Getestet in Ausgabe: 12/08

Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

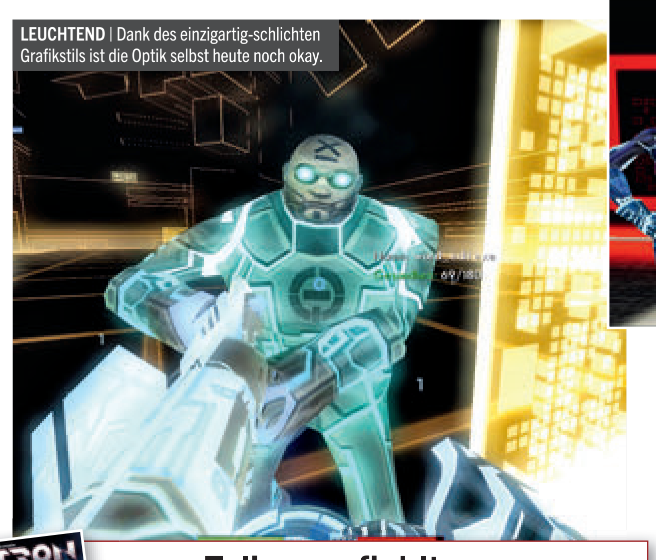


World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05

Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94



LEUCHTEND | Dank des einzigartig-schlichten Grafikstils ist die Optik selbst heute noch okay.

SOLO-SPASS | Besonders die Einzelspielerkampagne besticht mit Umfang und einer ordentlichen Story.

Felix empfiehlt



Tron 2.0

Getestet in Ausgabe: 10/2003

Der Sci-Fi-Streifen **Tron** genießt bis heute Kultstatus. Entwickler Monolith (**F.E.A.R.**, **No One Lives Forever**) liefert mit **Tron 2.0** ein tolles Sequel in Form eines atmosphärischen, kniffligen Ego-Shooters: Der Spieler wird – per Laser digitalisiert und in ein Programm verwandelt – in die Welt eines Computers verfrachtet. Dort kämpft er sich durch Sicherheitsroutinen, flüchtet vor Formatierungsprozessen, fährt rasante Lightcycle-Rennen und baut dank eines coolen Rollenspielsystems seinen Charakter aus. Trotz ihres hohen Alters ist die stark stilisierte Grafik immer noch ordentlich, und auch die Story motiviert bis zum Finale. Einziges Manko: die hakeligen Sprungsequenzen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Buena Vista Games
Wertung:	86

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



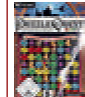
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

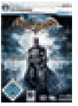


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



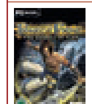
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94

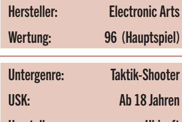


Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.



Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

SENNHEISER UND STEEL-SERIES

NEUE SPIELER-HEADSETS AUSPROBIERT

Wie der beliebte Vorgänger PC 350 verfügt das neue Sennheiser-Headset PC 360 über sehr große Hörmuscheln, die sich gemütlich anschmiegen. Da es sich um einen offenen Aufbau handelt, drang beim Probehören viel von dem Abgespielten nach außen. Das ebenfalls neue PC 330 ist hingegen geschlossen; die Hörmuscheln sind allerdings so klein, dass sie beim Ausprobieren auf den Ohren auflagen und unangenehm drückten. Das PC 330 ist für 90 Euro verfügbar, das PC 360 kostet rund 100 Euro mehr.

Das H7 von Steel-Series umschließt die Ohren hingegen komplett. Zudem werden Leder- sowie Stoffpolsterung mitgeliefert und das H7 lässt sich zum Transport zerlegen. Der Preis: 90 Euro ohne und 110 Euro mit USB-Adapter.

Info: www.sennheiser.de | www.steelseries.com



INTEL SANDY BRIDGE, AMD FUSION

AUSBLICK: SPIELEN OHNE GRAFIKKARTE

Intels kommende Sandy-Bridge-Prozessoren verfügen über einen integrierten Grafikchip. Zwar haben bereits die aktuellen Clarkdale-Modelle (Core i3 und i5 außer i5-750) einen Grafikkern, bei Sandy Bridge soll dieser aber viel schneller sein. So zeigte man uns eine flüssige Szene aus **Mass Effect 2** (1.280 x 720, maximale Details). Zum Vergleich: Selbst auf der derzeit schnellsten Onboard-Grafik 890GX läuft **Mass Effect 2** nicht mal mit niedrigster Detailstufe. Sandy-Bridge-Prozessoren kommen Anfang 2011 in den Handel.

AMD setzte sogar noch einen drauf und präsentierte eine Szene aus einem anspruchsvollen, indizierten DX11-Spiel (Außerirdische gegen Jäger), das ohne Grafikkarte lief. Dafür kam erstmals ein Fusion-Chip zum Einsatz – anders als bei Sandy Bridge sind CPU- und Grafikkern hier verschmolzen.

Info: www.intel.de | www.amd.de

OZONE RADON 3K UND 5K

NEUE MAUS PROBE GESPIELT

Die Radon 5K bietet eine Abtastrate von bis zu 5.600 Dpi, bei der 3K-Version sind es maximal 3.200 Dpi. Beide verfügen über zwei Sondertasten, die sich programmieren lassen. Die leicht gummierte Oberfläche der beiden neuen Ozone-Mäuse sorgt für einen griffigen Halt. Das Mausrad hat zwar eine Rasterung, wir hätten uns aber für den Waffenwechsel ein deutlicheres Feedback gewünscht.

Info: www.ozonegaming.com



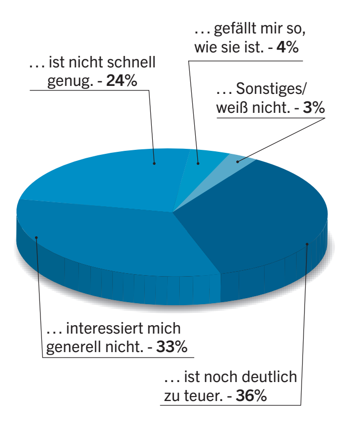
„Bereitet euch auf das BIOS vor …“

Beim BIOS-Menü schmunzle ich oft über eigenwillige Übersetzungen. Das geht bei Boards von Gigabyte schon beim Boot-Vorgang los: „Prepare to enter setup“ steht auf dem Monitor. Hmm, wie soll ich mich bloß darauf vorbereiten, das BIOS zu betreten? Gibt es dort einen Dresscode? Gemeint ist sicher „Preparing to enter setup“ – „Bereite [den PC] darauf vor, das BIOS aufzurufen“. Ähnliche Übersetzungs-Bugs bei Asus: Lässt sich ein Profil nicht laden, steht dort: „Profile 1 item is not match“. Der Profil-1-Gegenstand ist also kein Streichholz, da bin ich erleichtert. Mein Favorit stammt von Biostar: Sind keine Laufwerke angeschlossen, meldet das Board „No any device exists!“ Etwas übertrieben zu behaupten, dass grundsätzlich keine Laufwerke existieren. In diesem Sinne: „All your base are belong to us …“*

* Zitat aus dem Spiel **Zero Wing** (1991), das unfassbar schlecht aus dem Japanischen ins Englische übersetzt wurde

UMFRAGE

Die Geforce GTX 465 …



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 266]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

KONKURRENZ FÜR DAS IPAD

Das Eee Pad EP121 verfügt über ein 12-Zoll-Multitouch-Display und ist daher etwas größer als Apples iPad (9,7 Zoll). Zudem hat es einen Core-2-Duo-Prozessor sowie Windows 7 – damit dürfte es sich für (schlichte) Spiele eignen. Anders als das iPad beherrschen beide Eee Pads Flash. Die zweite Eee-Pad-Variante EP101TC hat ein Display mit 10-Zoll-Diagonale und nutzt erstmals eine Tegra-CPU von Nvidia. Das Wind Pad von MSI verfügt hingegen über einen Atom-Prozessor samt Intel-Grafikeinheit und ist daher für 3D-Spiele kaum geeignet.

Info: www.asus.de | www.msi-computer.de

24 CPU-KERNE UND 4 GTX 480

Auf der Fachmesse Computex zeigte uns Hersteller Evga einen PC mit zwei Sechskern-CPUs von Intel (24 virtuelle Kerne) sowie vier Geforce GTX 480. Dafür kommt das neue High-End-Board Classified SR2 zum Einsatz. Es verfügt über zwei Sockel 1366 – allerdings können zwei Core-i7-CPUs nicht zusammenarbeiten. Stattdessen brauchen Sie die Server-Variante Xeon. Außerdem unterstützt das SR2 vier Grafikkarten im SLI- oder Crossfire-Betrieb. Da das riesige Board nur in bestimmte Gehäuse passt und mehr als 500 Euro kosten wird, eignet es sich nur für Freaks.

Info: www.evga.com

ASUS-BOARD MIT HD 5700

Ebenfalls auf der Computex präsentierte Asus ein Mainboard, das über eine integrierte Radeon HD 5700 (wahrscheinlich HD 5770) verfügt. Dabei handelte es sich zwar nur um ein Konzeptgerät, vielleicht kommt das Board aber sogar in den Handel.

Info: www.asus.de

So messen wir

Von: Frank Stöwer/Daniel Möllendorf

Unsere Benchmarks ergeben für Sie keinen Sinn? Diagramme haben Sie schon im Mathe-Unterricht verwirrt? Wir erklären, wie Sie die Tabellen und Diagramme interpretieren.

Wir ermitteln die Spieleleistung stets in Fps. Die Abkürzung steht für „Frames per second" oder „Bilder pro Sekunde". Sie gibt an, wie viele Bilder der verwendete Rechner bei dem jeweiligen Spiel pro Sekunde darstellen kann. Bei Rollen- oder Strategiespielen sollte Ihr PC mindestens 30, bei Shootern oder Action-Titeln mindestens 45 Fps erzielen, um ein ruckelfreies Spielvergnügen zu garantieren.

LEISTUNG IN FPS ERMITTELN

Um genau diese Fps zu messen, verwenden wir sogenannte Benchmarks, also reproduzierbare Szenen eines Spiels. Da diese Szenen (und somit alle darin vorkommenden Objekte und Grafikeffekte) stets gleich bleiben, können wir mit ihnen diverse Hardware-Komponenten (speziell Prozessoren und Grafikkarten) testen.

TABELLEN RICHTIG INTERPRETIEREN

Unsere Benchmarktabellen (siehe unten) zeigen, welche Hardware bei bestimmten Spielen und Grafikeinstellungen die höchste Fps-Rate erzielt. Außerdem verwenden wir bei unseren Tuning-Artikeln zu besonders leistungshungrigen Spielen regelmäßig die Tabelle „Leistungstuning". Eine noch genauere Fps-Analyse bietet das Verlaufsdiagramm, das wir ebenfalls unten auf dieser Seite erläutern. ❑

BENCHMARK: PROZESSOREN

GTA: The Ballad of Gay Tony (Version 1.1.0.0), Spielstand „I Luv LC", maximale Details

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 30 40 50 60 70 — ▶ BEDINGT ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Prozessor	Fps
Core i7-980X (6x 3,33 GHz)	61 (+103 %)
Core i5-750 (4x 2,67 GHz)	48 (+60 %)
Phenom II X4 965 BE (4x 3,4 GHz)	40 (+33 %)
Core 2 Extreme QX9650 (4x 3,0 GHz)	40 (+33 %)
Core 2 Quad Q9400 (4x 2,67 GHz)	36
Phenom II X4 940 BE (4x 3,4 GHz)	35
Core 2 Quad Q6600 (4x 2,4 GHz)	33 (+
Phenom II X3 720 BE (3x 2,8 GHz)	31 (+1
Core 2 Duo E8400 (2x 3,0 GHz)	30 (Basi
Phenom II X2 545 (2x 3,0 GHz)	21 (-30 %)
Core 2 Duo E6600 (2x 2,4 GHz)	20 (-33 %)
Athlon 64 X2 4800+ (2x 2,4 GHz)	16 (-47 %)

Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, kein FSAA/16:1 AF

System: Geforce GTX 480, P45/790 FX/1156/1366, 4 Gigabyte DDR2-800/1067/DDR3-1066/1333, Windows Vista x64 SP2, Geforce 197.41 (Qualität) **Bemerkungen:** Der Phenom II X4 kann seinen höheren Takt nicht ausspielen und liegt in etwa gleichauf mit dem C2E QX9650. Der Core i7-980X und der Core i5-750 führen das Feld an.

Fps
Rechts von den Balken geben wir die Bilder pro Sekunde an, welche die Hardware-Komponente (etwa der links gelistete Prozessor) erreicht hat.

Einstellungen
Hier beschreiben wir üblicherweise, mit welchen Grafikeinstellungen wir das Spiel getestet haben. Anhand der Farben erkennen Sie, welche Einstellung sich hinter den jeweiligen Balken oben verbirgt. In manchen Fällen nutzen wir die Farben jedoch auch für andere Merkmale als die Grafikeinstellungen. Beispielsweise könnte eine Farbe für Windows 7 und eine andere für Vista stehen.

Minimum-Fps
Der kürzere, graue Balken gibt die wichtigen Minimum-Fps an, also den kleinsten Wert während des Benchmarks. Das gelbe Pendant zeigt die Durchschnitts-Fps an.

System und Bemerkungen
Unten im Benchmark finden Sie die Komponenten, das Betriebssystem und die Treiber, mit denen wir die oben abgebildeten Werte ermittelt haben. Dahinter folgen Kommentare, welche die Ergebnisse erläutern.

UNSERE LEISTUNGSTUNING-TABELLE IM DETAIL

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Videomodus: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Texturqualität: Niedrig statt Hoch	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Reflexionsauflösung: Aus statt Sehr hoch	5 Prozent	1 (21 auf 22 Fps)
Qualität Schatten: Aus statt Sehr hoch**	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Scheinwerferschatten: Aus statt Sehr hoch	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)
Sichtdistanz: 1 statt 50	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Detaildistanz: 1 statt 100	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Fahrzeugdichte: 1 statt 100	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)

* Gemessen mit C2D E6600, GTS 250 (1 Gigabyte), 4 Gigabyte RAM, Vista 64 SP2 ** Scheinwerferschatten automatisch aus

Tabelle
In einer typischen Leistungstuning-Tabelle listen wir in der linken Spalte alle wichtigen Optionen im Grafikmenü des Spiels auf. In der mittleren Spalte steht, wie sich die Leistung prozentual verbessert, wenn Sie den niedrigsten anstelle des höchsten Werts einstellen. Rechts geben wir den gleichen Leistungsgewinn in Fps an.

System
Hier steht, welche Komponenten wir genutzt haben, um das Tuning-Potenzial zu ermitteln. Die Werte in der Tabelle darüber weichen von PC zu PC ab.

VERLAUFSDIAGRAMM: SO SKALIERT DAS SPIEL MIT PROZESSORKERNEN

GTA4: The Ballad of Gay Tony (Review, Version 1.1.0.0), „I Luv LC", maximale Details

Bilder pro Sekunde: 0 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50
Spielzeit in Sekunden: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

■ 1 Kern ■ 2 Kerne ■ 3 Kerne ■ 4 Kerne

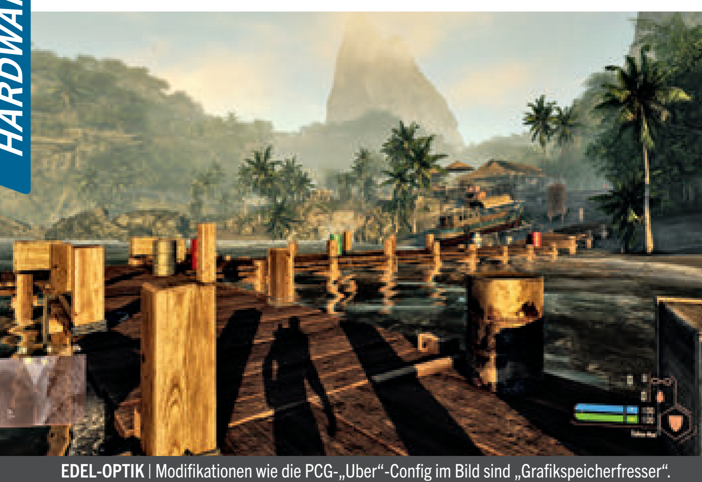
System: C2E QX9650, Geforce GTX 285, 2x 2 GiByte DDR2-1066; Vista x64 SP2, Geforce 197.13, 1.680 x 1.050, kein FSAA, 16:1 AF, maximale Details
Bemerkung: Mit einem Einkerner ist **Episodes from Liberty City** nicht spielbar. Selbst ein Zweikerner liegt noch unterhalb der 30-Fps-Grenze. Erst der Dreikerner ermöglicht spielbare Bildwiederholraten.

Einstellungen
In der Überschrift steht, was wir getestet haben. Dahinter befindet sich die Auflistung der Einstellungen.

Verlaufsdiagramm
Für dieses Diagramm haben wir bei einem Benchmark die Fps-Werte nach jeweils einer Sekunde ermittelt und diese Werte als farbige Linie dargestellt. Die horizontale Achse repräsentiert die Zeit in Sekunden, die vertikale die Bilder pro Sekunde.

Farben und System
Unter dem Diagramm geben wir an, für welche Hardware-Komponenten die Farben der Linien jeweils stehen. Darunter ist dann die übrige Hardware aufgelistet, die wir verwendet haben, samt Betriebssystem und Grafiktreiber.

1.024 versus 2.048 Megabyte



EDEL-OPTIK | Modifikationen wie die PCG-„Uber"-Config im Bild sind „Grafikspeicherfresser".

LEISTUNG 1 VERSUS 2 GIGABYTE: RADEON HD 5870

BESSER ▶ | Fps

Call of Duty: Modern Warfare 2, 8x MSAA + Edge-Detect-Downfilter, „Der Gulag"

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Radeon HD 5870/2G (850/2.400 MHz)	76,5 (+0 %)	66,1 (+0 %)	42 (+0 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	76,4 (Basis)	66 (Basis)	41,8 (Basis)

GTA 4 v1.004, maximale Details (VRAM-Multi: 2.0, 100% Sichtw.), „Promenade"

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Radeon HD 5870/2G (850/2.400 MHz)	43,9 (-0 %)	42,9 (+0 %)	37,2 (+2 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	44 (Basis)	42,7 (Basis)	36,5 (Basis)

Stalker Complete Mod 2009, maximale Details, Testszene: „Kordon-Durchmarsch"

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Radeon HD 5870/2G (850/2.400 MHz)	109,8 (-1 %)	94,7 (+0 %)	64,5 (-0 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	111 (Basis)	94,7 (Basis)	64,7 (Basis)

Just Cause 2 (Steam), maximale Details, Testszene: „Speedboat-Run"

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Radeon HD 5870/2G (850/2.400 MHz)	73,8 (+0 %)	61,3 (+0 %)	32,8 (+0 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	73,7 (Basis)	61 (Basis)	32,7 (Basis)

Half-Life 2: Episode 2, Cinematic Mod 10.30, 8x MSAA + Edge-Detect & AAA

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Radeon HD 5870/2G (850/2.400 MHz)	68,1 (+0 %)	56,8 (+0 %)	38,1 (+8 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	67,9 (Basis)	56,6 (Basis)	35,3 (Basis)

The Elder Scrolls IV: Oblivion inklusive Qarls Texture Mod 3, 4x SGSSAA, maximale Details

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF	1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF	2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Radeon HD 5870/2G (850/2.400 MHz)	47,5 (+0 %)	42,9 (-0 %)	21,3 (+0 %)
Radeon HD 5870/1G (850/2.400 MHz)	47,5 (Basis)	43 (Basis)	21,3 (Basis)

Legende: Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF | 1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF | 2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF

System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); Windows 7 x64, Catalyst 10.4a Preview (A.I. Standard) **Bemerkungen:** Vorteile durch 2 Gigabyte Grafikspeicher? Fehlanzeige. Einzig **Half-Life 2: Episode 2** inklusive Cinematic-Mod zeigt Vorteile – allerdings nur in 2.560 x 1.600. In Standardauflösungen ergeben sich keine Unterschiede.

Von: Raffael Vötter

Eine Radeon HD 5870/50 bekommen Sie jetzt auch mit 2.048 Megabyte Speicher. Ob Spieler davon profitieren, zeigt unser Test.

Zwei Gigabyte Speicher allein für die Grafikkarte? Standard ist das längst nicht. In vielen Spielerechnern befinden sich noch 3D-Beschleuniger mit gerade einmal 512 Megabyte Videospeicher (VRAM). Im Zeitalter der marktbeherrschenden Konsolen, ausgestattet mit 512 Megabyte RAM für die komplette Infrastruktur, ist selbst das viel. Da viele Konsolenspiele auch auf dem PC erscheinen, stellt sich zwangsläufig die Frage: Lohnt es sich, beim Grafikkartenkauf in zwei anstelle von einem Gigabyte Grafikspeicher zu investieren? PC Games macht für Sie den Praxistest.

KONSOLE: HIGH-END-FEIND?

Um Teile des gewinnträchtigen Konsolenkuchens abzubekommen, entwickeln heutzutage viele Studios mehrgleisig: Spiele erscheinen sowohl für die Xbox 360 als auch für die PlayStation 3 und den Personal Computer. Die „Lead Platform", also die Hardware, auf der optimiert wird, ist meist die Konsole. Die PC-Version eines solchen Spiels erwartet typischerweise eines der folgenden Schicksale: Entweder ist sie eine inhaltsgleiche Kopie der Konsolenfassung oder die Entwickler werten das PC-Pendant optisch auf. Übliche PC-Features sind höher aufgelöste Texturen, mehr Sichtweite und neuerdings auch DX10-/DX11-Unterstützung – teils mit optischen Unterschieden.

Wie aber stellen die Konsolen trotz ihrer angestaubten Hardware ansehnliche Grafik dar? Neben dem wichtigsten Faktor, hardwarenaher Optimierung, ist die Ausgabe-Auflösung der Grund für das gute Abschneiden: Konsolenspiele werden meistens in 1.280 x 720 Pixeln („HD ready") inklusive zweifachen Multisampling-AAs berechnet. Einige Fälle müssen sogar mit 1.024 x 576 oder 600 Bildpunkten auskommen; auch mit anisotroper Texturfilterung wird mangels Leistung gegeizt. Die mittlerweile von vielen PC-Games-Lesern favorisierte 16:10-Auflösung von 1.680 x 1.050 entspricht bereits 91 Prozent mehr Bildpunkten als 1.280 x 720 – 1.920 x 1.200 erfordert sogar 2,5-mal mehr Rechenleistung sowie etwas mehr VRAM. Hinzu kommt die Option auf höhere AA-Modi, die zusätzliches VRAM benötigen. Doch genügt das alles, um den lokalen Speicher einer 2-GiByte-Karte zu füllen?

RADEON HD 5800 MIT 2 GB

Diverse AMD-Platinenpartner führen bereits HD-5800-Karten mit 2 Gigabyte. Neben der HD 5870 Eyefinity 6 Edition im Referenzdesign präsentierte Sapphire bereits Mitte Mai die HD 5870 Toxic/2G. Dieser 3D-Bolide erzeugt unter Last nur 2,4 Sone und ist zudem auf 925/2.450 MHz übertaktet (Standard: 850/2.400 MHz). Daneben führt der Hersteller noch eine HD 5850 Vapor-X/Toxic mit 2 Gigabyte RAM. Mit der Radeon HD 5870 Matrix (siehe Schaubild Seite 125) hat jetzt auch Asus eine 2G-Karte parat. Der Aufpreis für das verdoppelte Speicherpolster beträgt je nach Modell 50 bis 80 Euro.

TEST: SPIELE VS. GRAFIKMODS

In unserem Benchmark-Parcours befinden sich sowohl Spiele-Neuerscheinungen als auch nach wie vor beliebte ältere Titel. **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **GTA 4** und **Just Cause 2** stehen stellvertretend für die zahlreichen Cross-Platform-Entwicklungen mit Konsolenherkunft, während **Crysis: Warhead** zusammen mit **Stalker: Shadow of Chernobyl** die PC-Fahne hochhält. Der letztgenannte Titel zwang – wie das getestete **The Elder Scrolls IV: Oblivion** – bei seiner Veröffentlichung viele PCs in die Knie, gilt jedoch für neue Grafikkarten nicht mehr als Fps-Killer. Für beide Spiele existieren allerdings Grafik-Modifikationen („Mods"), auch für **Half-Life 2**

SPIELE/MODS, DIE VON 2 GIGABYTE VRAM PROFITIEREN

Spiel	Profitiert ab ...
Crysis Warhead + PCG Uber-CFG	1.280 x 1.024 mit mindestens 4x Multisampling-AA
Fallout 3 + HD-Texturpaket	1.920 x 1.200 mit mindestens 8x Multisampling-AA
Far Cry 2	1.920 x 1.200 mit mindestens 8x Multisampling-AA
Grand Theft Auto 4 mit ENB-Mod	1.680 x 1.050 (3.360 x 2.100); Achtung: niedrige Fps
Half-Life 2 inklusive Cinematic Mod	2.560 x 1.600 mit mindestens 8x Multisampling-AA
Metro 2033	1.280 x 1.024 mit 4x MSAA; 1.920 mit Analytic-AA
Stalker inklusive Complete Mod 2009	Downsampling (Radeon); 1.920 mit 8x MSAA (Geforce)
Stalker: Clear Sky	1.920 x 1.200 mit mindestens 4x Multisampling-AA
Serious Sam HD: 1st & 2nd Encounter	1.920 x 1.200 mit mind. 4x MSAA und 2,25x SSAA (intern)

inklusive seiner Episoden. Diese von Fans erstellten Optik-Updates hieven die Grafik älterer Spieleperlen auf das aktuelle Niveau – den Leistungshunger stellenweise auch. Höher aufgelöste Schattentexturen, stillgelegte Level-of-Detail-Systeme und weniger Unschärfe zählen auch zu den Features der PCG „Uber"-Config für **Crysis Warhead** (siehe Aufmacherbild). Insbesondere hochaufgelöste Texturen füllen hier den Speicher der Grafikkarte.

LEISTUNGSBILD: 1 GEGEN 2 GB

Im Praxistest duelliert sich eine Radeon HD 5870 im Referenzdesign (1.024 MB) Speicher mit einer Sapphire HD 5870 Toxic (2.048 MB). Da Letztere werkseitig übertaktet ist, gleichen wir die Frequenzen auf 850/2.400 MHz an. So lassen sich die vom Speicher verursachten Leistungsunterschiede isoliert betrachten. Um die beiden HD 5870 richtig zu fordern, erhöhen wir im Vergleich zu unseren Standard-Benchmarks den Schwierigkeitsgrad: Neben den Texturmods für die erwähnten Spiele aktivieren wir fallabhängig die Bildverbesserer Supersampling-AA (SGSSAA) und/oder einen besseren Downsampling-Filter (Custom Filter AA). AMD bietet all diese Funktionen im Catalyst Control Center an.

Das Testergebnis fällt relativ ernüchternd aus: Obwohl die beiden HD-5870-Grafikkarten mit der maximal möglichen Bildqualität rendern, stellen sich nur selten Vorteile für die 2-Gigabyte-Karte ein. Vereinzelt ist die üppig bestückte HD 5870 sogar langsamer als die 1G-Version. Die einzig logische Erklärung dafür ist, dass der große Videospeicher mit entschärften Latenzen betrieben wird, um stabil zu arbeiten. Die Unterschiede bewegen sich jedoch im Bereich um ein Prozent. Sieht man von Ausnahmen wie **Metro 2033** und dem gemoddeten **Crysis Warhead** ab, profitieren Sie in 1.680 x 1.050 niemals und in 1.920 x 1.200 nur minimal von 2 Gigabyte Speicher.

VRAM-LIMIT ERKENNEN

Eine Limitierung durch den lokalen Videospeicher der Grafikkarte ist relativ einfach zu erkennen – zumindest wenn die Füllgrenze deutlich überschritten ist. Ein Beispiel: Das äußerst speicherhungrige **Metro 2033** läuft auf einer Radeon HD 5870/1G mit maximalen DX11-Details in 1.680 x 1.050/4x MSAA mit durchschnittlich 20 Fps. Wechseln Sie auf 1.920 x 1.200, fällt die Bildrate ins Bodenlose auf 3 Fps. Abhilfe schafft der Wechsel von Multisampling-AA (MSAA) zum spieleigenen, optisch minderwertigeren Analytic-AA (AAA). Faustregel: Bricht die Framerate nach einer kleinen Detailänderung (etwa von 2x auf 4x MSAA) überproportional stark ein, so verfügt die Grafikkarte wahrscheinlich über zu wenig Speicher.

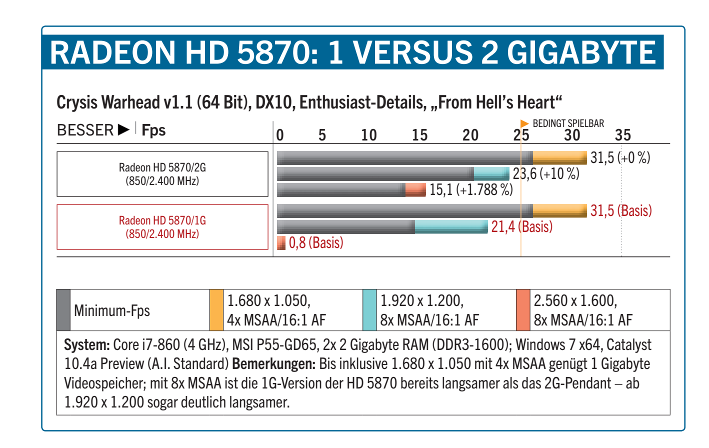
VRAM-FÜLLSTAND AUSLESEN

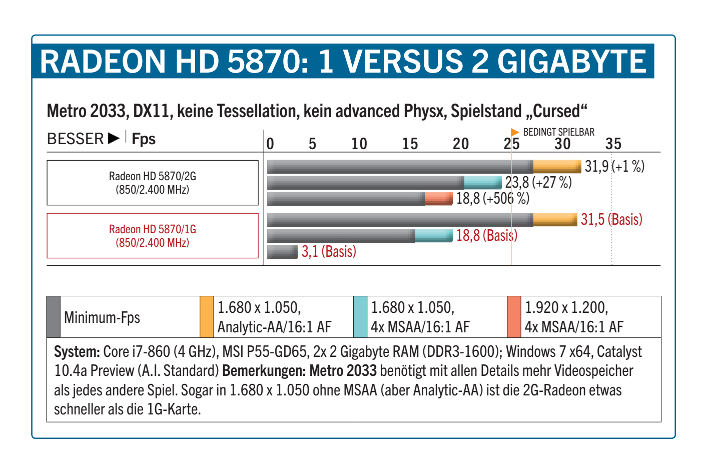
Nutzer einer Geforce-Karte können die Speicherbelegung per Tool auslesen. Sowohl GPU-Z als auch der MSI Afterburner zeigen in Echtzeit an, wie viel Videospeicher belegt ist. Alles, was darüber hinausgeht, entzieht sich den Programmen. Daher gilt: Bescheinigt das Tool auf einer 1-Gigabyte-Grafikkarte über 1.000 Megabyte belegten VRAMs, wird bereits ein Teil der Daten im Hauptspeicher zwischengelagert. Radeon-Grafikkarten erlauben unter Windows 7/Vista dagegen kein Auslesen der Speicherbelegung. ❑

FAZIT

1 gegen 2 Gigabyte Videospeicher

Die Benchmarks sprechen eine klare Sprache: 2 GB VRAM lohnen sich nur für „Extrem-Spieler", die neben hohen Auflösungen auch Texturmods und/oder Downsampling nutzen. Falls Sie nur in 1.680 x 1.050 spielen, reicht 1 GB Speicher auf der HD 5800 völlig aus.







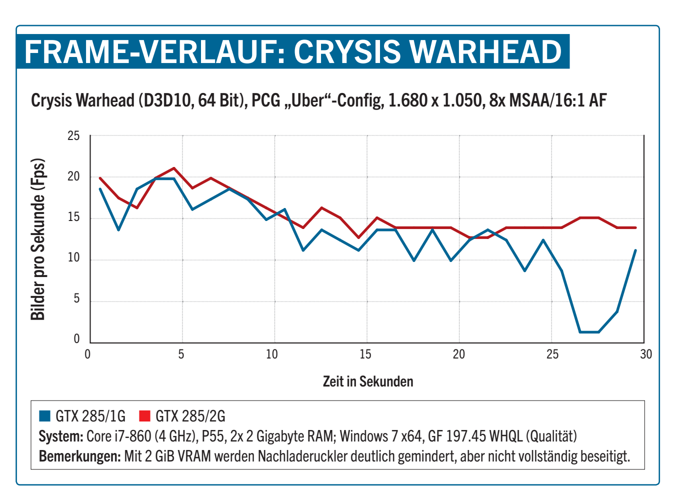
1.024 ODER 2.048 MEGABYTE?

Kaufen Sie eine 2-Gigabyte-Karte, wenn Sie ...

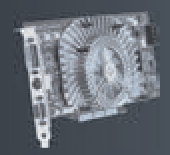
- ... mindestens in 1.920 x 1.200 Pixeln inklusive 8x Multisampling-AA (oder sogar mehr) spielen.
- ... nach Möglichkeit speicherhungrige Textur-/Grafikmods für Ihre Spiele installieren.
- ... speicherintensives Downsampling und/oder spielinternes Supersampling nutzen.

Kaufen Sie keine 2-Gigabyte-Karte, wenn Sie ...

- ... vorwiegend in 1.680 x 1.050 und/oder moderaten Anti-Aliasing-Stufen (2x, 4x) spielen.
- ... noch nie eine Texturmodifikation installiert haben und es auch nicht tun werden.
- ... höchstens 300 Euro ausgeben möchten. 2GB-Karten starten preislich erst ab etwa 330 Euro.



ALTERNATE

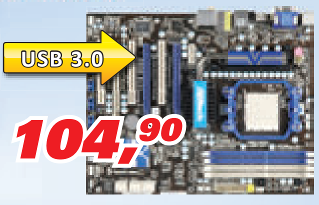






Arbeitsspeicher-Kit (4 GB)

GeIL Ultra 4 GB DDR3-1600 Kit

- „GV34GB1600C9DC“ • Timing: 9-9-9-28 • DIMM DDR3-1600 (PC3-12800)
- Kit: 2x 2 GB



ATX-Mainboard

ASRock 880G Extreme3

- AMD 880G Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 6x SATA 6Gb/s RAID, eSATA • Gigabit-LAN
- 3x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire • Sockel AM3



Sockel-1156-Prozessor

Intel® Core™ i7-875K

- „Lynnfield“ 45 nm • 4x 2.933 MHz Kerntakt
- 8.192 KB Level-3-Cache • 2.500 MT/s Bustakt
- Boxed, ohne CPU-Kühler





Arbeitsspeicher-Kit (8 GB)

Kingston 4 GB DDR3-1333-Kit

- „KHX1333C7D3K2/4GX“
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10600)
- Timing: 7-7-7-20
- Kit: 2x 2 GB



ATI-Grafikkarte

Sapphire HD5770

- ATI Radeon HD5770 • 850 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort • PCIe 2.0 x16



Notebook-Festplatte

Toshiba MK5065GSX

- 500 GB Speicherkapazität
- 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 2,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s



DVD-Brenner

Sony Optiarc DRU-870S

- Schreiben: 24x DVD±R, 12x DVD-RAM, 12x DVD±R DL, 48x CD-R
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA



Nvidia-Grafikkarte

Zotac GeForce GTX 470 AMP!

- Nvidia GeForce GTX 470 • 656 MHz Chiptakt
- 1,28 GB GDDR5-RAM • 3,4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16



Nvidia-Grafikkarte

Zotac GeForce GTX 480 AMP!

- Nvidia GeForce GTX 480 • 750 MHz Chiptakt
- 1,5 GB GDDR5-RAM • 3,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI-I • PCIe 2.0 x16



Portable Festplatte

Verbatim Store 'n' Go

- 500 GB Speicherkapazität
- 7.200 U/min • 2,5"-Bauform
- Mini-USB 3.0



Netzwerkspeicher

Iomega iConnect Wireless Data Station

- vier USB-2.0-Anschlüsse
- für USB-Speicher und Drucker
- Netzwerkanbindung (Gigabit-LAN, WLAN)
- DLNA-zertifiziert





3G/DSL-WLAN-Router

Edimax 3G-6200n

- 4x 10/100 MBit/s LAN • 1x 10/100 MBit/s WAN
- bis zu 150 MBit/s WLAN (IEEE 802.11b/g/n)
- 3G mit zusätzlichem UMTS-USB-Stick
- Druckerserver-Funktion



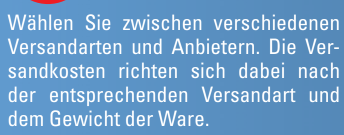
3D-Monitor

LG Flatron W2363D

- 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit • Kontrast: 70.000:1
- Konvertierung von 2D in 3D in Echtzeit
- 2x HDMI, 1x DVI-D (HDCP), 1x VGA, Audio



Lieferung On-Demand



Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Von: Raffael Vötter

Seit Juni buhlt die neue Geforce GTX 465 um Ihre Gunst. Was leistet Nvidias günstigste Direct-X-11-Karte im Vergleich mit der Radeon-Konkurrenz?



POTENTE MITTELKLASSE | Mit der neuen GTX 465 will Nvidia eine für Spieler gut geeignete DX11-Grafikkkarte in der oberen Mittelklasse platzieren.

Die neue Geforce GTX 465 im Test

Nvidia legte den Start der Geforce GTX 465 pünktlich zur Mega-Messe Computex Anfang Juni. Mittlerweile sind zahlreiche GTX-465-Karten im Einzelhandel verfügbar, darunter auch erste Eigendesigns der Partnerhersteller. PC Games testet unter anderem die Spieleleistung der neuen GTX 465 im Referenz- und herstellereigenen Design und ist für Sie wie immer auf der Suche nach der besten Karte fürs Geld.

GTX 465: SCHAF IM WOLFSPELZ

Nvidias neuester Grafikkartenspross basiert wie seine Geschwister Geforce GTX 480 und 470 auf dem aktuellen GF100-Grafikchip (Codename „Fermi"). Die Herstellung des mit 3 Milliarden Transistoren bestückten Rechenwerks erfolgt wie gehabt beim Auftragsfertiger TSMC in 40 Nanometern Strukturbreite. Wird ein Hochleistungschip wie der GF100 gefertigt, kommt es zu relativ viel Ausschussware. Der Grund dafür: Je größer die GPU, desto größer ist auch das Risiko, dass irgendwo auf dem Wafer ein Fehler auftritt. Ein Großteil dieser teildefekten Modelle wird im Rahmen des sogenannten „Binnings" in Güteklassen eingeteilt. Chips, welche die von Nvidia festgelegten Anforderungen zum Einsatz auf einer GTX 480 nur knapp verfehlen, werden auf der GTX 470 platziert. Sind noch mehr Einheiten fehlerhaft, ist die GTX 465 (neben der Mobil-GPU Geforce GTX 480M) die letzte Option. Die enorme Größe und Probleme beim Fertigungsprozess des GF100 hat aber auch zur Folge, dass selbst die GTX 480 den Chip nicht voll ausgefahren nutzt. Von den 512 physikalisch vorliegenden Shader- und 64 Textureinheiten (TMUs) sind nur 480/60 aktiv, einer der 16 SIMD-Blöcke (Partitionen auf dem Grafikchip) liegt via Laser-cut brach.

Bei der GTX 465 sind die Einschnitte noch deutlich tiefer: 5 der 16 physikalisch vorhandenen SIM-Partitionen liegen im Tiefschlaf. Der GF100 ist in 4 GPCs (Graphics Processing Cluster) unterteilt, von denen auf der GTX 465 einer komplett abgeschaltet ist. Damit entfällt ein Viertel des Triangle-Setups (Aufbau von Polygonen) – die Geometrieleistung sinkt. Das Endergebnis besteht aus 352 Shader- sowie 44 Textureinheiten, 32 Rasteroperatoren und 1 Gigabyte GDDR5-Speicher an einem Speicher-Interface mit 256 Datenleitungen. Die GPU auf der GTX 465 rechnet mit 608/1.215 Megahertz (GPU/ALU), genauso schnell wie auf der GTX 470. Lediglich der Speichertakt fällt mit 1.604 zu 1.674 Megahertz etwas geringer aus, so stehen der GTX 465 im Verhältnis zur GTX 470 21 Prozent weniger GPU-Leistung und 23 Prozent weniger Speicherbandbreite zur Verfügung.

PLATINE UND KÜHLUNG

Das Referenzdesign der Geforce GTX 465 entspricht der GTX 470 – es handelt sich um dieselben Bauteile mit einer anderen BIOS-Konfiguration. Sowohl die Platine mit 24,1 Zentimetern Baulänge als auch der Kühler unterscheiden sich nicht. Unter der Kunststoff-Abdeckung der Platine verbergen sich die bekannten fünf kupfernen Heatpipes à 6 Millimeter Durchmesser sowie der 1,8 Ampere starke Radiallüfter. Der Kühlblock ist an der metallenen Grundplatte fixiert, die wie bei der GTX 470 drei GPU- und eine Speicher-Versorgungsphase kühlt. Die Geforce GTX 465 verfügt über zwei 6-Pin-Stromanschlüsse, die Monitorausgänge sind identisch mit der Geforce GTX 480 und GTX 470.

SPIELELEISTUNG

Im normierten Spiele-Leistungsindex erzielt die Geforce GTX 465 den Prozentwert 62,8. Bei der Basis-Karte mit einer Grundleistung von 100 Prozent handelt es sich um die Radeon HD 5970. Zum Vergleich: Eine Geforce GTX 285 mit 1 Gigabyte Speicher erreicht 61,4 Prozent, AMDs Radeon HD 4890 nur 53,3 Prozent. Mit dieser Leistung ist die Geforce GTX 465 ein interessantes Aufrüstobjekt für all jene, die noch eine 8800 GT (32,1 %) oder HD 4850 (35,8 %) nutzen. Insgesamt fällt die Performance der GTX 465 durchwachsen aus (siehe Bench-

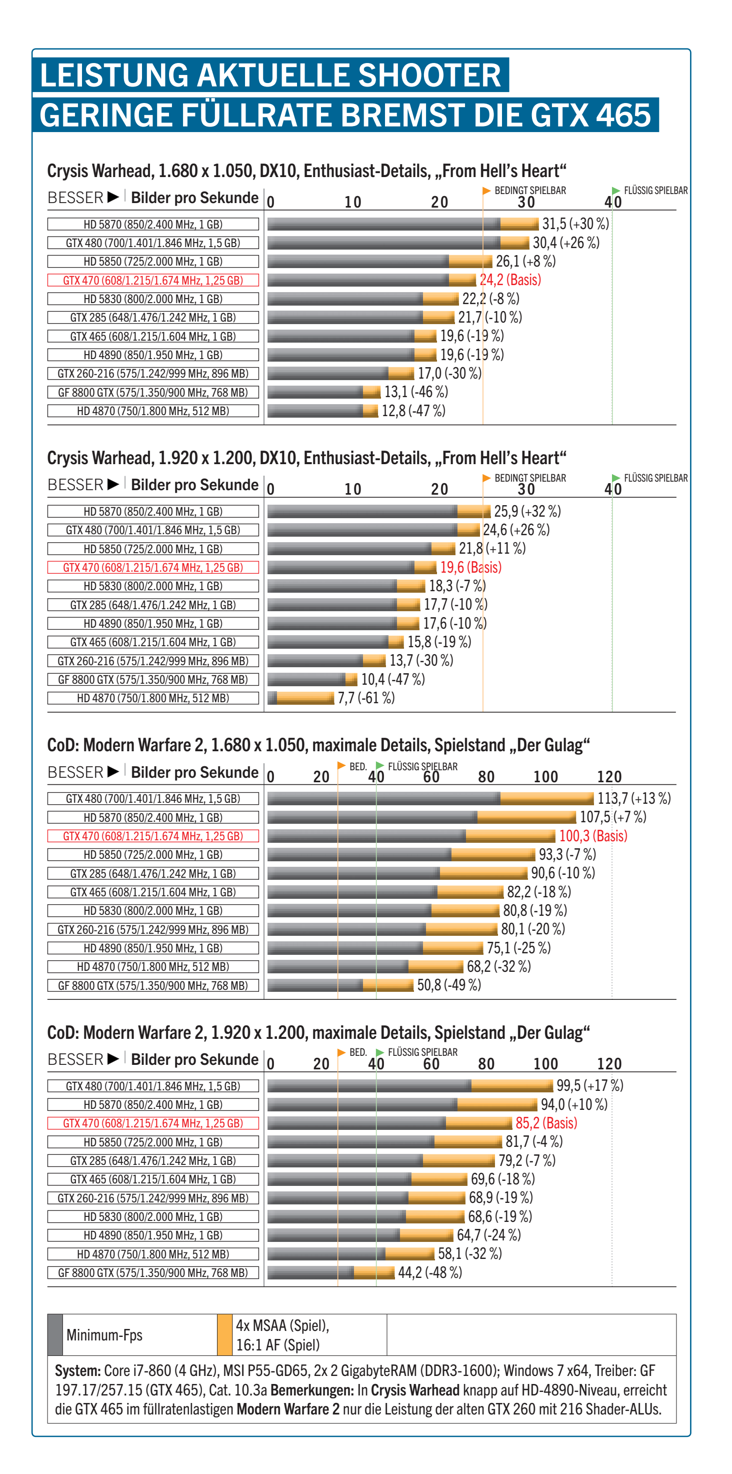
Lesen Sie Weiter auf Seite 114

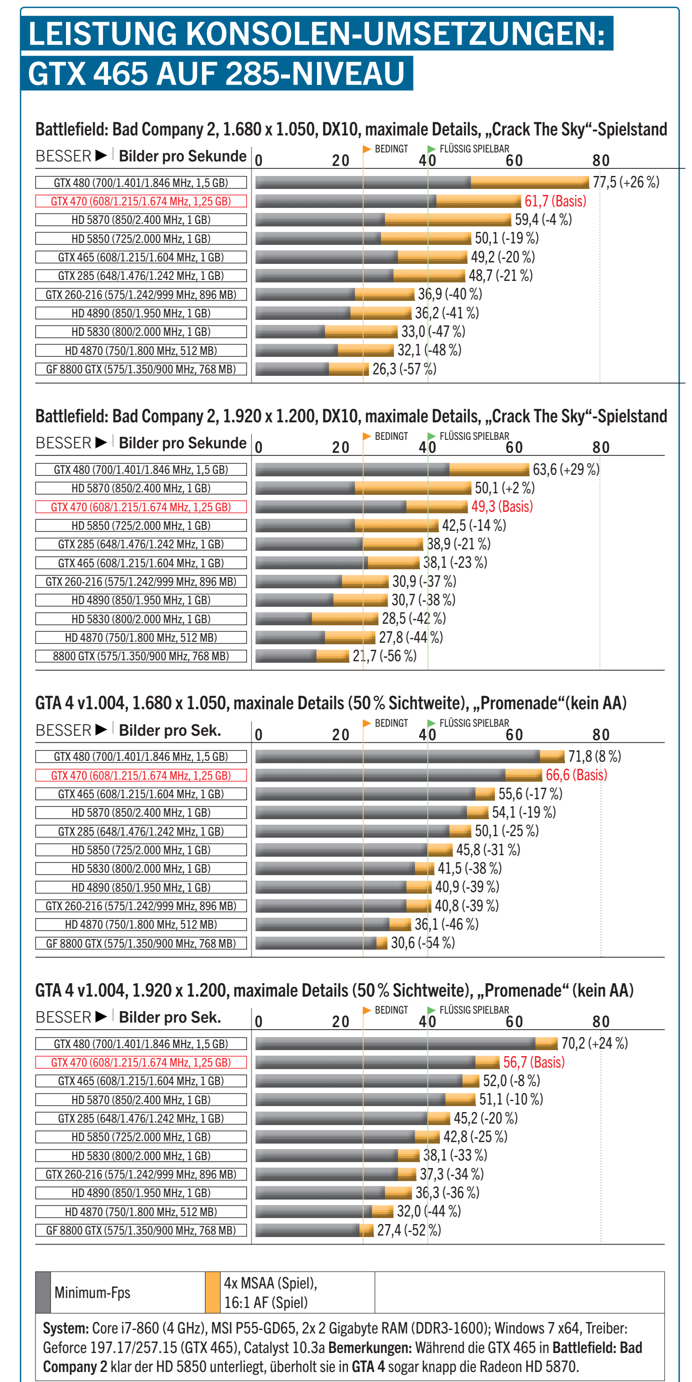
FAZIT: GEFORCE GTX 465

Pro und Kontra

- + Die Geforce GTX 465 ist die bis dato günstigste Nvidia-Grafikkarte mit Direct X 11.
- + Die GTX 465 liefert dank optionalem HQ-AF (keine Filter-„Optimierungen"), SGSSAA und Physx hervorragende Bildqualität mit allen Grafikschnittstellen.
- + Die GTX 465 bietet mehr Tessellationsleistung (Polygondurchsatz) als AMDs Radeon-HD-5800-Grafikkarten.
- − Die GTX 465 ist in Relation zur HD 5850 und HD 5830 noch zu teuer. Um 230 Euro würde das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmen.
- − Die GTX 465 ist in der jetzigen Form deutlich lauter als vergleichbare Konkurrenzmodelle.
- − Die Leistungsaufnahme der GTX 465 ist im Vergleich mit der HD 5850/5870 sehr hoch.







LAUTSTÄRKE, TEMPERATUR UND LEISTUNGSAUFNAHME IM DETAIL

Modell	Geforce …					Radeon …				
	GTX 480 (Referenz)	GTX 470 (Referenz)	Asus ENGTX465	Zotac GTX 465	Gainward GTX 465 GOOD	Powercolor HD 5830 PCS+	GTX 285 (Referenz)	HD 5870 (Referenz)	HD 5850 (Referenz)	HD 4890 (Referenz)
Lautstärke aus 50 Zentimetern Abstand										
Leerlauf	1,2 Sone	1,0 Sone	0,9 Sone	1,2 Sone	1,6 Sone	0,5 Sone	1,6 Sone	0,7 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone
Race Driver: Grid	4,8 Sone	4,8 Sone	3,6 Sone	4,6 Sone	4,9 Sone	1,7 Sone	3,6 Sone	3,6 Sone	3,5 Sone	6,8 Sone
Furmark 1.6.5	10,4 Sone	9,3 Sone	4,8 Sone	8,3 Sone	7,5 Sone	3,7 Sone	5,6 Sone	6,8 Sone	4,9 Sone	10,4 Sone
Leistungsaufnahme der Grafikkarte										
Leerlauf	45 Watt	31 Watt	29 Watt	26 Watt	41 Watt	25 Watt	27 Watt	25 Watt	23 Watt	60 Watt
Race Driver: Grid	235 Watt	186 Watt	149 Watt	159 Watt	202 Watt	139 Watt	153 Watt	132 Watt	108 Watt	158 Watt
Furmark 1.6.5	312 Watt	239 Watt	181 Watt	203 Watt	254 Watt	196 Watt	208 Watt	186 Watt	149 Watt	226 Watt
Temperatur des Grafikprozessors										
Leerlauf	50 °C	44 °C	44 °C	43 °C	44 °C	35 °C	44 °C	39 °C	45 °C	43 °C
Race Driver: Grid	89 °C	89 °C	82 °C	83 °C	83 °C	64 °C	80 °C	70 °C	69 °C	84 °C
Furmark 1.6.5	93 °C	93 °C	89 °C	93 °C	93 °C	75 °C	86 °C	86 °C	83 °C	87 °C

Referenzdesigns: Angegeben ist der Mittelwert aller getesteten Retail-Karten.

marks auf der vorherigen Seite): In **GTA 4** und **WoW** befindet sich Nvidias DX11-Mittelklassemodell auf Radeon-HD-5870-Niveau, in **Crysis Warhead** muss sie sich der Radeon HD 5830 geschlagen geben. Auch in **Modern Warfare 2** schwächelt Nvidias Neuling, da das Spiel Wert auf Texturfüllrate legt – hier ist schon die GTX 260 (216 ALUs) ein harter Gegner. Falls Sie vorwiegend ältere Titel spielen, sollten Sie die GTX 465 aufgrund ihrer relativ geringen Texturfüllrate meiden.

LEISTUNGSAUFNAHME UND ÜBERTAKTUNG

Die elektrische Leistungsaufnahme der GTX 465 befindet sich mit 26 bis 29 Watt im 2D- und zwischen 146 und 159 Watt im 3D-Modus auf dem verbesserungsfähigen Niveau der GTX 480 und 470. Zum Vergleich: Die schnellere Radeon HD 5850 benötigt durchschnittlich 23 respektive 108 Watt, die HD 5830 ist mit rund 20/120 Watt zufrieden. Die größere Leistungsaufnahme gegenüber der HD 5850 kommt durch die werkseitig höhere Grafikchipspannung zustande, mit deren Hilfe die schwächeren GPUs stabilisiert werden. Beim Overclocking offenbaren alle angetretenen GTX-465-Modelle (Test im Anschluss) ein sehr großes Potenzial. 770/1.540 MHz bis 790/1.580 Megahertz sind stabil möglich. Der GDDR5-Speicher verkraftet je nach Modell 1.850 bis 2.000 Megahertz (Standard: 1.604 MHz). Der Eingriff hebt die Bildrate um beeindruckende 25 Prozent an.

AUSSTATTUNGSREICHTUM

Abseits der Kritik über die hohe Leistungsaufnahme sollten mögliche Käufer beachten, dass die GTX 465 viele Features beherrscht, die einer optimalen Spiele-Optik zugutekommen. Sie bietet optional nicht nur flimmerfreies AF („Hohe Qualität" im Treiber) sowie bildhübsches Supersampling-Antialiasing in nahezu jedem Spiel, sondern verfügt auch über eine überdurchschnittlich hohe Tessellations-/Dreiecksleistung. Hinzu kommt das fast schon obligatorische Physx- respektive CUDA-Argument. Mit **Mafia 2** erscheint noch in Kürze ein Hochkaräter, der exzessiv von GPU-beschleunigter Effektphysik Gebrauch machen wird.

OVERCLOCKING: GTX 465 MIT ENORMEM POTENZIAL

Crysis Warhead, 1.680 x 1.050, DX10, Enthusiast-Details, Spielstand „From Hell's Heart"

BESSER ▶ | **Bilder pro Sekunde** (0 – 10 – 20 – 30 – 40; BEDINGT SPIELBAR, FL. SPB.)

Grafikkarte	Bilder pro Sekunde
Radeon HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB)	31,5 (+61 %)
Geforce GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB)	30,4 (+55 %)
Geforce GTX 465 OC mit 1,0875V @ 870/1.740/1.950 MHz, 1 GB	26,7 (+36 %)
Radeon HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB)	26,1 (+33 %)
Geforce GTX 465 OC @ 790/1.580/1.950 MHz, 1 GB	24,7 (+26 %)
Geforce GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB)	24,2 (+23 %)
Geforce GTX 465 OC @ 750/1.500/1.800 MHz, 1 GB	23,3 (+19 %)
Geforce GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB)	21,7 (+11 %)
Geforce GTX 465 (607/1.215/1.604 MHz, 1 GB)	19,6 (Basis)

Minimum-Fps | 4x MSAA (Spiel), 16:1 AF (Spiel)

System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.17/256.15 (GTX 465), Catalyst 10.3a **Bemerkungen:** Wenn die Lautstärke und die Leistungsaufnahme keine Rolle spielen, erfreuen sich GTX-465-Tuner an bis zu 36 Prozent mehr Bildern pro Sekunde.

DIRECT X 11: METRO 2033 (STEAM)

1.680 x 1.050, DX11, maximale Details/Tessellation, Spielstand „Verfluchte Station"

BESSER ▶ | **Bilder pro Sekunde** (0 – 10 – 20 – 30; BEDINGT SPIELBAR)

Grafikkarte	Bilder pro Sekunde
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB)	26,2 (+27 %)
GTX 470 (607/1.215/1.647 MHz, 1,25 GB)	20,6 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB)	16,5 (-20 %)
GTX 465 (608/1.215/1.604 MHz, 1,0 GB)	15,2 (-26 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB)	13,9 (-33 %)

1.920 x 1.200, DX11, maximale Details/Tessellation, Spielstand „Verfluchte Station"

BESSER ▶ | **Bilder pro Sek.** (0 – 10 – 20 – 30; BEDINGT SPIELBAR)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB)	21,3 (+51 %)
GTX 470 (607/1.215/1.647 MHz, 1,25 GB)	14,1 (Basis)
GTX 465 (608/1.215/1.604 MHz, 1,0 GB)	11,2 (-21 %)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB)	3,0 (-79 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB)	2,8 (-80 %)

Minimum-Fps | 4x MSAA (Spiel), 16:1 AF (Spiel)

System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.17/256.15 (GTX 465), Catalyst 10.3a **Bemerkungen:** Die GTX 465 erreicht in den getesteten Einstellungen keine flüssigen Bildraten – genauso wie die Radeon HD 5870/5850. Ohne Tessellation und MSAA läuft **Metro 2033** deutlich besser.

Test: Retail-Karten

Handelsübliche GTX-465-Karten im Direktvergleich mit einer Radeon HD 5830

Bis Redaktionsschluss fanden vier GTX-465-Grafikkarten den Weg in unser Testlabor. Drei davon basieren auf Nvidias Referenzdesign, einzig der Hersteller Gainward ließ uns mit der „GOOD"-Edition eine Neukomposition zukommen. Alle vier Nvidia-Karten stellen sich einem direkten Leistungsvergleich mit einer Radeon HD 5830 PCS+ von Powercolor.

Alle für die Leistungsnote relevanten Benchmarks finden auf unserem aktuellen Core-i7-Testsysten statt – Einzelheiten zur Hardware finden Sie in der Legende der Benchmarks links oder auf Seite 113 unter dem Punkt „System". Die Leistungsnote, repräsentiert durch die in den Benchmarks erreichten Bilder pro Sekunde, hat aufgrund ihrer 60-prozentigen Gewichtung den größten Einfluss auf die Endnote. Sowohl die Ausstattung als auch die Eigenschaften fließen mit jeweils 20 Prozent in die Note ein. Hier bewerten wir Disziplinen wie Lautstärke und Leistungsaufnahme.

GARANTIE, ZUBEHÖR & CO.

Das Gros der Nvidia-Partner betreibt zum Marktstart der GTX 465 möglichst wenig Aufwand und bedient sich beim GTX-470-Referenzdesign. Die Folge für Sie als Käufer ist ein überschaubares Angebot an Grafikkarten, die sich hardwareseitig nicht unterscheiden. Sie sollten Ihre Wahl daher von den Beigaben (Zubehör) und den Service-Bedingungen abhängig machen. Der Staat schreibt zwei Jahre Garantie vor, das heißt, dass Sie innerhalb dieser Zeitspanne herstellerseitige Unterstützung bei Problemen einfordern können. Prominente Beispiele für einen verlängerten Garantie- (nicht Gewährleistungs-) Zeitraum sind Zotac und Evga. Zotac kümmert sich fünf Jahre lang darum, dass hauseigene Grafik-Hardware problemlos läuft. Einzige Bedingung ist, dass Sie sich innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf auf Zotac.com registrieren. Evga gewährt auf bestimmte Produkte entweder drei oder sogar zehn Jahre Garantie. Auch Asus bietet seinen direkten Kunden (Distributoren) drei Jahre Garantie, die dann gewöhnlich auch an die Endkunden weitergegeben wird.

ASUS, MSI UND ZOTAC GEFORCE GTX 465

Die Testmuster von Asus, MSI und Zotac stehen stellvertretend für die Referenzkarten, die von fast jedem Nvidia-Partner angeboten werden. Kühlung und Platinendesign entsprechen wie eingangs erwähnt der GTX 470 – die Geräuschentwicklung ebenfalls. Die typische Lautheit der GTX 465 beträgt modellabhängig zwischen 0,9 und 1,2 Sone. Das ist gut, in einem auf sehr geringe Arbeitslautstärke getrimmten Rechener (Silent PC) jedoch klar herauszuhören. Wie bei den großen Geschwistern empfehlen wir, die Drehzahl des Radiallüfters von den standardmäßig eingestellten 40 auf 30 Prozent abzusenken, womit nur noch 0,3 bis 0,5 Sone zu messen sind. MSIs Afterburner-Tool (Download zum Beispiel bei www.pcgameshardware.de) leistet hierbei gute Dienste. Unter Spielelast (**Race Driver: Grid**) produzieren unsere Testmuster 4,6 (Zotac), 4,7 (MSI) respektive 3,6 Sone (Asus). Das relativ gute Abschneiden der Asus-Karte ist rätselhaft und nur auf Fertigungsschwankungen zurückzuführen. Im Test zeigt sich, dass die Karte am kühlsten bleibt und die Lüfterdrehzahl entsprechend niedriger ansetzt als die Mitbewerber. Auch die VID (Voltage Identification), die standardmäßig eingesetzte Grafikchipspannung, sorgt aufgrund ihrer Streuung zwischen 0,95 und 1,0 Volt für Temperaturunterschiede. Im Großen und Ganzen leisten alle Referenzmodelle dasselbe, nur beim im Preis inbegriffenen Zubehör unterscheiden sich die verschiedenen Hersteller.

GAINWARD GTX 465 GOOD

Sowohl Gainward als auch dessen Mutterfirma Palit bieten die GTX 465 nur im Eigendesign an. Wie die bereits von uns getestete Palit GTX 470 Own Design erzeugt auch die Gainward GTX 465 GOOD fast 5 Sone unter Spielelast. Manuell auf 30 Prozent Laufstärke gedrosselt, sind dann aber nur noch 0,9 Sone zu verzeichnen. Zum Ausgleich punktet die Karte mit ihren

kompakten Ausmaßen und dem beigelegten Tweaker Expertool, das ähnliche Funktionen wie der Afterburner bietet. Insgesamt wird die kompakte GTX 465 GOOD erst nach manuellem Eingriff zu einer leisen Grafikkarte.

ABLÖSEBEREIT: GTX 460

Wie wir auf der Hardware Computex in Taiwan unter der Hand erfuhren, scheint der Geforce GTX 465 kein langes Leben vergönnt zu sein. Bereits im Juli wird schon die neue GTX 460 erwartet. Sie soll als erstes Modell mit dem GF104-Grafikchip ausgestattet sein. Dieser physikalisch abgespeckte GF100 besitzt dann 336 Shader-Einheiten (ALUs), ein 192-Bit-Speicher-Interface, volle 4 GPCs sowie einen relativ hohen Takt: 675/1.350/1.800 Megahertz (GPU/ALU/RAM), so die momentanen Spekulationen. Damit hätte die GTX 460 etwas mehr Rohleistung als die GTX 465, bei einem rund 16-prozentigen Bandbreitendefizit. Dank der deutlich geringeren Fläche und der damit verbundenen günstigeren Fertigung wird die GTX 460 Nvidias Antwort auf die Radeon HD 5830. Die Geforce GTX 465 macht indessen aufgrund ihres Leistungspotenzials von sich reden. Wie bei den legendären „Freischaltkarten" Radeon 9500 (@ 9700) und Geforce 6800 LE (@ 6800/GT) gelang es schon so manchem Besitzer, die Karte per Tuning in eine GTX 470 zu verwandeln. Unsere Exemplare zeigten sich allerdings nicht kooperativ, aber vielleicht haben Sie Glück – auf eigene Gefahr! Es ist davon auszugehen, dass folgende Chargen der GTX 465 nicht mehr „hochgezüchtet" werden können.❑

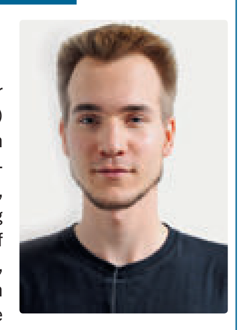
FAZIT

Geforce GTX 465

Die GTX 465 liefert insgesamt eine solide Leistung ab. Je nach Spiel platziert sie sich mal hinter der HD 5830 und mal sogar vor der HD 5870. Im Mittel bleibt ein Fps-Niveau knapp über der GTX 285. Zwar fiel der Preis der GTX 465 von fast 300 Euro bei Erstveröffentlichung auf 260 Euro, das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt jedoch erst bei etwa 230 Euro. Der Grund dafür ist die schnellere, leisere und genügsamere HD 5850 für nur 270 Euro. Sie entscheiden, ob Ihnen die Lautheit wichtiger als die Geforce-Features ist.

MEINUNG AUS DER REDAKTION

Nachbesserung erforderlich



Nvidias Direct-X-11-Debütkarten attestierten wir extrem hohe (GTX 480) bis sehr hohe (GTX 470) Spieleleistung bei sehr großem Stromverbrauch und lautstarker Kühlung. Mit der GTX 465, der dritten und günstigsten DX11-Grafikkarte von Nvidia, gesellt sich eine durchwachsene Spieleleistung dazu, ohne dass die Kritikpunkte deutlich in Angriff genommen wurden. Erschwerend kommt hinzu, dass die Karten noch zu teuer angeboten werden und auch das Palit-/Gainward-Design eine laute Geräuschkulisse produziert.

Wer sich in den Internetforen dieser Welt tummelt, stößt dort auf einen relativ deckungsgleichen Tonfall: Für die meisten Interessenten fallen sowohl die Lautstärke als auch die Leistungsaufnahme des aktuellen GTX-400-Trios in Relation zur Spieleleistung zu hoch aus. „Spieleleistung", was ist das eigentlich? Denn bei allem Unmut sollte nicht vergessen werden, dass die GTX-400-Serie bislang nur diesen – gewichtigen – Minuspunkt aufweist. Dem steht eine Flut an Funktionen gegenüber, die bei der Konkurrenz nicht anzutreffen sind: Flimmerarmes AF (HQ), Supersampling-AA in fast allen Spielen, GPU-Physx/CUDA, bei Zukauf auch 3D Vision – die Bildqualitäts-Macht ist definitiv mit Nvidia.

Die GTX 465 sollte günstiger werden, um zu gefallen.

Raffael Vötter, Fachbereich Grafikkarten

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien

Produkt	N465GTX	ENGTX465	Geforce GTX 465 GOOD	Geforce GTX 465	Radeon HD 5830 PCS+
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asus.de)	Gainward (www.gainward.com)	Zotac (www.zotac.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 260,-/ausreichend	Ca. € 260,-/ausreichend	Ca. € 260,-/ausreichend	Ca. € 260,-/ausreichend	Ca. € 200,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Geforce GTX 465; GF100 (40 nm)	Geforce GTX 465; GF100 (40 nm)	Geforce GTX 465; GF100 (40 nm)	Geforce GTX 465; GF100 (40 nm)	Radeon HD 5830; Cypress LE (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	352/44/32	352/44/32	352/44/32	352/44/32	1.120/56
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	51/101/135 MHz (0,875 VGPU)	157/600 MHz
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	608/1.215/1.604 MHz (0,962 VGPU)	608/1.215/1.604 MHz (0,975 VGPU)	608/1.215/1.604 MHz (0,95 VGPU)	608/1.215/1.604 MHz (1,000 VGPU)	825/2.100 MHz
Maximale AA-/AF-Stufe	32x CSAA (32xS via Tool); 16:1 AF	32x CSAA (32xS via Tool); 16:1 AF	32x CSAA (32xS via Tool); 16:1 AF	32x CSAA (32xS via Tool); 16:1 AF	24x ED-CFAA/8x SGSSAA; 16:1 AF
Ausstattung (20 %)	**2,35**	**2,40**	**2,25**	**2,40**	**2,60**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,5 ns, Samsung HC05)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Displayport, HDMI, DL-DVI
Kühlung	Nvidia-Ref., Dual-Slot, 65 mm radial	Nvidia-Ref., Dual-Slot, 65 mm radial	Non-Ref., Dual-Sl., 2x 75 mm axial	Nvidia-Ref., Dual-Slot, 65 mm radial	Non-Ref., Dual-Sl., 4 Heatp., 92 mm axial
Software/Tools	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Expertool, Nvidia-Demos, Treiber	CUDA-Demos, Treiber	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 bei Registr.)	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	-	-	-	Umstecker: Mini-HDMI auf HDMI	Crossfire-Brücke
Adapter	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Strom: Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Strom: Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, 2x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA
Eigenschaften (20 %)	**2,56**	**2,54**	**2,72**	**2,64**	**1,84**
Temp. GPU (2D/Crysis WH); VRMs (Crysis WH)	43/81 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	44/82 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	44/83 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	43/83 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	35/64 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	1,2,/4,7/8,5/15,6 Sone	0,9/3,6/4,8/14,9 Sone	1,6/4,9/7,5/10,9 Sone	1,2/4,6/8,3/15,5 Sone	0,5/1,7/3,7/6,6 Sone
Leistungsaufn. (2D/RD: Grid/Furmark)	30/146/192 Watt	29/149/181 Watt	41/202/254 Watt	26/159/203 Watt	25/139/196 Watt
OC-Potenzial (GPU/ALU/VRAM)	790/1.580/1.950 MHz (+30/22 Prozent)	770/1.540/1.900 MHz (+27/18 Prozent)	780/1.560/2.000 MHz (+28/25 Prozent)	770/1.540/1.850 MHz (+27/15 Prozent)	1.000/2.450 MHz (+21/17 Prozent)
Hardwaremonitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	24,1/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	24,1/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	22,8/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	24,1/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	26,4/3,8 Zentimeter; 2x 6-Pin
Leistung (60 %)*	**2,63**	**2,63**	**2,63**	**2,63**	**2,89**
CoD: Modern Warfare 2 (DX9)	82,2/69,6 Fps	82,2/69,6 Fps	82,2/69,6 Fps	82,2/69,6 Fps	83,8/71,2 Fps
BF: Bad Company 2 (DX10)	49,2/38,1 Fps	49,2/38,1 Fps	49,2/38,1 Fps	49,2/38,1 Fps	34,1/29,5 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	19,6/15,8 Fps	19,6/15,8 Fps	19,6/15,8 Fps	19,6/15,8 Fps	23,1/19,0 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	65,7/59,1 Fps	65,7/59,1 Fps	65,7/59,1 Fps	65,7/59,1 Fps	56,9/54,8 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	55,6/54,5 Fps	55,6/54,5 Fps	55,6/54,5 Fps	55,6/54,5 Fps	42,7/39,5 Fps
FAZIT	+ Übertaktungspotenzial + Tuning-Tool inklusive − Lautstärke und Stromverbrauch	+ Leise im Leerlauf + Bildqualitäts-Features − 3D-Leistungsaufnahme	+ Kompaktes Design + Großes Tuning-Potenzial − Laut und stromhungrig	+ Erweiterte Garantiezeit + Bildqualitäts-Features − Lautstärke und Stromverbrauch	+ Relativ leiser Kühler + Großes Übertaktungspotenzial − Hohe Leistungsaufnahme
	Wertung: **2,56**	Wertung: **2,56**	Wertung: **2,57**	Wertung: **2,58**	Wertung: **2,62**

* Auszug aus dem GPU-Leistungsindex (Durchschnitts-Fps)

Von: Raffael Vötter

Welche aktuelle Grafikkarte bis 250 Euro bietet die optimale Leistung für Spieler? PC Games vergleicht die besten Karten ihrer Preisklassen.



INDIVIDUALISMUS | Um sich von der Konkurrenz abzusetzen, präsentieren die Platinen-Hersteller unter anderem aufwendige Lüfterkonstruktionen.

20 Grafikkarten auf dem Prüfstand

Monat für Monat steigt die Angebotsvielfalt auf dem Grafikkartenmarkt: Sage und schreibe 16 brandneue Modelle fanden ihren Weg in unser Testlabor. Sie treffen auf starke Konkurrenz, denn wir vergleichen die Newcomer mit vier zuvor von uns getesteten Karten. Dabei unterteilen wir das Special in zwei Preisklassen: bis 250 Euro (Radeon HD 5770/5830) und jenseits von 250 Euro (HD 5850/5870/5970 und Geforce GTX 480/470).

TESTMETHODEN

Seit der vergangenen Ausgabe führt PC Games alle Benchmarks auf einem neuen Testsystem durch (siehe System im Benchmark auf S. 120 unten links). Im Zuge der Umstellung haben wir außerdem die Bewertungsmethodik und die Testtabelle erweitert. Letztere enthält nun auch die Leistungsaufnahme im die Rechenwerke der Karten belastenden Furmark – in die Note fließt dieser Extremtest mangels Praxisnähe nach wie vor nicht ein. Die Eckpfeiler unserer bewährten Grafikkartentests sind die alten: Die Leistungsnote, repräsentiert durch die in den Benchmarks erreichten Bildraten, hat aufgrund ihrer 60-prozentigen Gewichtung große Auswirkungen auf die Endnote. Sowohl die Ausstattung als auch die Eigenschaften fließen mit jeweils 20 Prozent in die Note ein. Hier bewerten wir die wichtigen Disziplinen Lautstärke – aus 50 Zentimetern Entfernung senkrecht zum Lüfter – und Leistungsaufnahme. Letztere ist in Zeiten des Klimawandels und hoher Strompreise verstärkt in den Fokus vieler Nutzer gerückt. Mithilfe eines PCI-Express-Adapters und spezieller Messschleifen erfassen wir die Leistungsaufnahme aller Leitungen, ohne dass das übrige System Auswirkungen darauf hat.

KAUFBERATUNG

Im Preisbereich bis 250 Euro steht AMD momentan allein auf weiter Flur. Nvidias GTX 460 debütiert voraussichtlich erst im Juli; die GTX 465 ist seit Mitte Juni für ca. 250 Euro erhältlich. Restbestände der GTX-200-Garde sind preislich nicht mehr attraktiv. Ab 130 Euro lockt eine Radeon HD 5770 mit 1 Gigabyte Videospeicher, um 200 Euro die HD 5830. Mit Letzterer erreichen Sie in Spielen im Durchschnitt 6,1 Prozent mehr Fps als mit einer älteren HD 4890. Der relativ hohe Preis der HD 5830 erklärt sich durch die zugrunde liegende Hardware: Während es sich bei den HD-5700-Geschwistern um Mainstream-Grafikkarten mit einem schlanken Grafikchip (Juniper) und einer günstigen Platine (PCB) handelt, betreibt AMD auf der HD 5830 Resteverwertung. Cypress-Chips, die weder den Ansprüchen an eine HD 5870 noch eine HD 5850 genügen, werden via Lasercut auf 1.120 ALUs, 56 TMUs und 16 ROPs beschnitten (Vollausbau: 1.600/80/32). Auf diese Weise kann AMD auch weniger gute GPUs verkaufen, anstatt sie zu entsorgen. Der Nachteil dieser Methode: Die großen Chips benötigen komplexere Platinen als Juniper und meist auch eine höhere Spannung. Beides treibt die Leistungsaufnahme in die Höhe und kostet Geld. Diese Theorie wird beim Blick auf unsere Testergebnisse Realität. Die vier überprüften HD-5830-Karten verbrauchen unter 3D-Last 110 bis 119 Watt – nur Powercolor fällt mit 139 Watt aus dem Rahmen. HD-5770-Karten geben sich im Mittel mit 80 Watt zufrieden. Hinzu kommt die durchschnittlich höhere Lautheit bei der HD 5830: Der leiseste Proband, die Asus EAH5830 Direct Cu, erreicht in Spielen 1,2 Sone, Powercolor und Sapphire 1,7 Sone. Einzig die Lüftersteuerung der Gigabyte HD 5830 zwingt die Quirle zu konstanten 3,3 Sone. Summa summarum ergibt sich ein klares Bild: Die Radeon HD 5770/1G ist ausgefeilter als die HD 5830. Letztere punktet nur mit ihrer höheren Spieleleistung.

Die Mittelklasse (bis 250 Euro)

Gut und günstig? Reichen aktuelle Mainstream-Karten für flüssigen Spielspaß mit allen Details?

Umfragen zufolge ist für Spieler die Preisklasse zwischen 150 und 250 Euro sehr wichtig. Daher haben wir dieses Preisniveau bei der Selektion der Testkarten berücksichtigt. Erstmals überprüfen wir auch diverse Radeon-HD-5830-Designs. Einige Modelle wechseln schon für weniger als 200 Euro den Besitzer, somit fällt das Preis-Leistungs-Verhältnis auch im Hinblick auf die Radeon HD 5770/1G akzeptabel aus.

POWERCOLOR RADEON HD 5830 PCS+

Die Powercolor PCS+ ist die einzige werkseitig übertaktete Radeon HD 5830 im Test. Im Preisvergleich der Kollegen von der PC Games Hardware (www.pcgh.de/preisvergleich) ist sie mit einem Preis von knapp unter 200 Euro auch die günstigste. Das positive Erscheinungsbild zieht sich durch fast alle Disziplinen. Dank der Übertaktung auf 825/2.100 Megahertz (Standard: 800/2.000) rechnet die PCS+ rund drei Prozent schneller als die HD-5830-Konkurrenz, spürbar ist das jedoch nicht. Der Platine ist anzusehen, dass auf ihr ein (abgespeckter) Cypress-Chip sitzt: 25,7 Zentimeter übersteigen die durchschnittliche Länge einer HD 5770 (22 cm) deutlich. Zu allem Überfluss ragt der

Dual-Slot-Kühler (belegt zwei PCI-E-Steckplätze) weitere sieben Millimeter heraus – da wird es in einigen Gehäusen eng.

Die elektronische Leiterplatte (PCB) verfügt über vier Versorgungsphasen für den Grafikchip (GPU), die der aufgesteckte Kühler bedeckt. Fieptöne stellen sich erst bei dreistelligen Fps ein. Auf der GPU sitzt ein relativ simples Lamellenpaket inklusive Kupferkern und vier dünner Heatpipes. All dies wird von einem 92 Millimeter großen Axiallüfter unter der Kunststoffhaube mit Frischluft versorgt. Die Lautstärke ist stets gering: Im Leerlauf werden nur 0,5, unter Last gute 1,7 Sone (48 Prozent Laufstärke) erreicht. Die Spannung des Grafikchips lässt sich weder verändern noch auslesen, doch angesichts der überdurchschnittlichen Leistungsaufnahme vermuten wir, dass die GPU-Spannung höher ausfällt als bei der Konkurrenz. Ein weiterer Minuspunkt ist das so gut wie nicht vorhandene Zubehör. Insgesamt ist Powercolors HD 5830 eine gute, leise und relativ schnelle Spieler-Karte.

MSI RADEON HD 5770 HAWK

Bei der Radeon HD 5770 Hawk verwendet MSI nur selektierte Bauteile. Die Platine ist mit sieben Versorgungsphasen für den Grafikchip ausgestattet (Vorgabe AMD: vier), die speziell beim Übertakten den stabilen Betrieb gewährleisten sollen. Daneben kommen sogenannte Solid-State-Drosseln zum Einsatz, die mangels vibrierender Elemente keine Störgeräusche wie Spulenfiepen verursachen. Der optisch ansprechende Kühler namens Twin Frozr II verfügt über drei Heatpipes. Zwei Axiallüfter à 65 Millimeter Durchmesser sorgen für den Luftzug, der auch um die ansonsten freiliegenden Spannungswandler und Speicherchips weht.

Der Juniper-Grafikchip ist ab Werk auf 875 Megahertz (Standard: 850) übertaktet, der 1 Gigabyte große Speicher arbeitet unverändert mit 2.400 Megahertz. Die hochwertige Platine samt aufwendiger Kühlung sorgt für erfreuliche Übertaktungsergebnisse: Ohne Spannungsmodifikation erreicht die Hawk 1.020/2.800 Megahertz (Grafikchip/-Speicher), das entspricht 17 Prozent mehr Gesamtleistung. Auch der Kühler erledigt seine Aufgabe beim Übertakten souverän: Im Leerlauf ist die Karte innerhalb des geschlossenen Gehäuses kaum herauszuhören (0,3 Sone), in Spielen ebenfalls nicht (0,4 Sone). Selbst im berüchtigten Furmark produziert der Luftquirl der momentan besten Radeon HD 5770 auf dem Markt lediglich 0,5 Sone bei 75 Grad Celsius – auch das ist exzellent.

ASUS EAH5830 DIRECT CU

Eine mattschwarze Platine, ein ebenso dunkler Kühler und zwei silberne Heatpipes – Asus pflegt den „Matrix"-Look auch bei diesem Eigendesign. Im Vergleich mit den Mitbewerbern besitzt die HD 5830 Direct Cu einige Vorteile: Das PCB ist nicht nur mit üppigen sieben PWM-Phasen (sechs für den Grafikchip, eine für den Speicher), sondern auch mit einem VGPU-Steuerchip ausgestattet, der eine Erhöhung der Chipspannung erlaubt. Mithilfe des Asus-eigenen Tools „Smart Doctor" lässt sich die Spannung verändern; MSIs Afterburner versagt. Die Stromzufuhr wird über einen 6- und einen 8-poligen Stromstecker (Standard: 2x 6) sichergestellt. Der zwei Steckplätze hohe Kühler verteilt die Wärme zwar partiell im Gehäuse, wird mit 0,8 (2D) respektive 1,2 Sone (3D) jedoch nie störend laut. Stromverbrauch und Leistungsaufnahme liegen im typischen Rahmen. Des Weiteren überzeugt die leiseste HD 5830 auf dem Markt auch mit ihrem Tuning-Potenzial.

POWERCOLOR RADEON HD 5770 PCS++

Im Direktvergleich mit der hauseigenen HD 5830 ist die HD 5770 PCS++ geradezu extrem kurz: Das PCB misst zwar nur 18,3 Zentimeter, trotzdem befinden sich darauf hochwertige Bauteile – Details dazu in der Randspalte.

So kompakt die Platine, so groß der Kühler: Mit einer Höhe von 4,2 Zentimetern durchbricht er die Zwei-Steckplatz-Grenze um wenige Millimeter und kollidiert mit der nächstliegenden Karte. Beachten Sie das vor dem Kauf! Seine Aufgabe, das Kühlen der GPU, bewältigt er jedoch souverän: Im Leerlauf verzeichnen wir fast unhörbare 0,3 Sone. In Spielen nehmen wir ein leichtes Surren (0,8 Sone) wahr, das in einem geschlossenen Gehäuse aber nicht stört. Das sind sehr gute Werte, nur MSIs HD 5770 Hawk ist leiser (0,4 Sone unter Spielelast). Wie von Powercolor gewohnt, fällt das Zubehör unseres

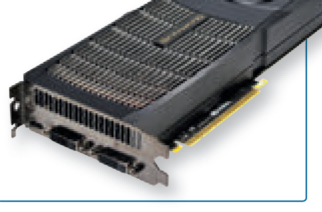
RADEON ODER GEFORCE? PRO UND KONTRA

Kaufen Sie eine Radeon HD 5000, wenn Sie …

- \+ … Wert auf niedrige Lautstärke legen (gilt für die meisten aktuellen, firmeneigenen Kühldesigns).
- \+ … eine niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf (Desktop) für sehr wichtig halten.
- \+ … primär viele Bilder pro Sekunde zum fairen Preis wünschen (HD 5870/5850 mit je 1 GB).
- \+ … das hochwertige Supersampling-AA (SGSSAA) nutzen wollen (nur unter DX9 und älter möglich).
- \+ … Wert auf Eyefinity-Funktionen (Multi-Monitoring) legen.
- \+ … mit dem hübschen Custom-Filter-AA (CFAA) spielen möchten.
- \+ … Crossfire nutzen möchten. Es läuft auf allen Platinen ohne Nforce-Chipsatz.
- − … gegenüber flimmerndem AF unempfindlich sind – die Filter-„Optimierungen" lassen sich nicht vollständig abschalten.

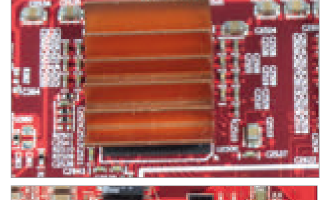
Kaufen Sie eine Geforce GTX 400, wenn Sie …

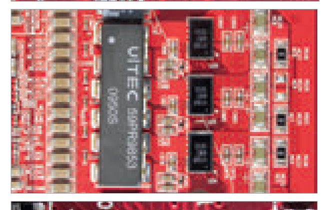
- \+ … die schnellste Grafikkarte mit einer GPU suchen (gilt nur für die GTX 480).
- \+ … flimmerfreies AF wünschen (die Filter-„Optimierungen" lassen sich deaktivieren).
- \+ … die Wahl zwischen Transparenz-SSAA oder -MSAA oder gar SGSSAA (nur unter DX10/11, inoffiziell) haben möchten.
- \+ … mit Supersampling- und Hybrid-AA spielen möchten (inoffiziell per Nhancer-Tool aktivierbar).
- \+ … Tessellation in Spielen (**Metro 2033**, **Stalker: Call of Pripyat**) bei flüssigen Bildraten nutzen möchten.
- \+ … Wert auf CUDA (GPU-Physx, Vreveal, Badaboom & Co.) legen.
- \+ … sich die Option auf SLI freihalten wollen (Nforce- oder X58-/P55-Hauptplatine notwendig).
- − … gegenüber hoher Lautstärke unter Last und hohem Verbrauch unempfindlich sind.



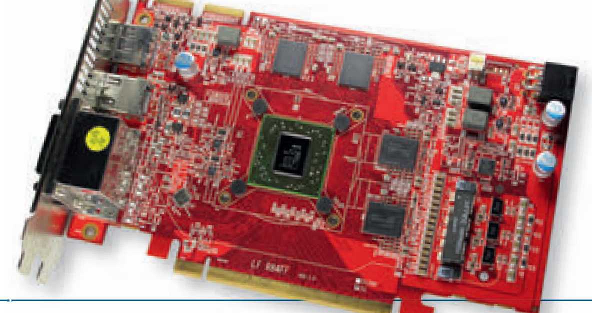
POWERCOLOR HD 5770 PCS++ IM DETAIL

Die HD 5770 PCS++ von Powercolor ist ein interessantes Stück Technik. Während es sich beim Kühler äußerlich um ein verbessertes Accelero-L2-Derivat von Arctic Cooling handelt, ist die Platine ein Eigendesign von Powercolor. Das PCB ist nur 18,3 Zentimeter kurz – AMDs Referenzdesign misst 22,2 cm – und verfügt über hochwertige Bauteile: Neben drei PWM-Phasen für den Grafikchip inklusive Vitec-Drosseln (Mitte rechts) befindet sich auf dem PCB der Volterra-VGPU-Controller (rechts unten). Letzterer ermöglicht theoretisch das Ändern der Grafikchipspannung, bei Redaktionsschluss wurde er jedoch von keinem gängigen Tool erkannt. Das i-Tüpfelchen stellen der Speicherkühler dar (oben rechts).









KÜHLER IM DETAIL: JE HEISSER, DESTO CLEVERER

Powercolor HD 5770 PCS++: Kupferplatte, Aluminium-Lamellen und keine Heatpipes



Asus EAH5830 Direct Cu: Zwei Heatpipes mit direktem Kontakt zum Grafikchip



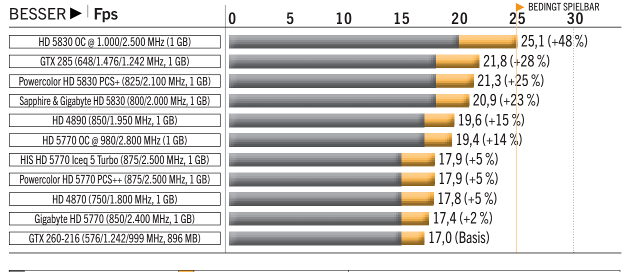
Sapphire HD 5850 Toxic: Verdampfungskammer plus Heatpipes sowie mehr Fläche



Die Grafikchip ist mit Abstand die größte Hitzequelle auf einer Grafikkarte. Je mehr Abwärme dieser produziert, desto mehr Aufwand erfordert seine Kühlung. Während Einsteigerkarten noch mit simplen Aluminiumblöcken auskommen, erfordert eine HD 5770 schon einen Kupferkern oder eine Heatpipe (Wärmeleitrohr). Noch stromhungrigeren Chips begegnen die Hersteller mit immer mehr Kupferrohren, größerer Lamellenfläche oder einzigartigen Verdampfungskühlern (wie auf Sapphires Vapor-X-Serie und HIS' Icooler V).

MAINSTREAM-KARTEN: HD 5830 KNAPP VOR HD 5770

Crysis Warhead (DX10, 64 Bit), 1.680 x 1.050, Enthusiast-Details – „From Hell's Heart"



System: Core i7-860 OC (4 Gigahertz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte Hauptspeicher (DDR3-1600); Windows 7 x64, Geforce 197.57/75 WHQL, Catalyst 10.4 WHQL **Bemerkungen:** Unsere HD-5830-Muster lassen sich durchschnittlich um 20 Prozent übertakten. Mit stolzen 1.000/2.500 Megahertz erreicht eine solche Karte fast HD-5850-Niveau (26,1 Fps, nicht im Benchmark).

HD-5770-Spar-Tipps leider spartanisch aus.

SAPPHIRE RADEON HD 5830

Im Gegensatz zu den schnelleren Modellen HD 5850 und darüber setzt Sapphire bei der Radeon HD 5830 (Standardtakt) nicht auf einen Vapor-X-Kühler. Die Abwärme des gestutzten Grafikchips wird mithilfe eines kupfernen Kerns und fünf dünner Heatpipes an den Lamellenfächer abgegeben. Der 92-Millimeter-Axiallüfter darüber dreht unter Spielelast nur mit 1.600 Umdrehungen pro Minute, resultierend in 1,7 Sone (0,6 im Leerlauf). Das ist gut und entspricht einem Patt mit Powercolor. Positiv fällt auch die Stille bei dreistelligen Bildraten aus – Fiepen tritt bei unserem Testmuster keines auf. Alle weiteren Leistungsmerkmale, darunter das mehr als 20-prozentige OC-Potenzial, liegen im Rahmen der Erwartungen. Fazit: leise Grafikkarte mit hohem Übertaktungspotenzial.

HIS RADEON HD 5770 ICEQ 5 TURBO

Die neueste Grafikkarte aus dem Hause HIS setzt auf die fünfte Baureihe des Iceq-Kühlers. Wie immer handelt es sich um ein Direct-Heat-Exhaust-Design (DHE), bei dem die Abwärme von einem Radiallüfter aus dem Gehäuse befördert wird. Unser Testmuster agiert etwas übereifrig: Schon beim Booten und im Leerlauf sind 1,2 Sone zu verzeichnen, unter Last sogar laute 3,4 Sone. Angesichts von nur 65 Grad Grafikchiptemperatur ist das unverständlich. Das Betriebsgeräusch entspricht mehr einem Röhren denn einem Rauschen und lässt sich nur schwer dämmen. Möglicherweise schafft ein neues BIOS Abhilfe. Bis dahin steht es Ihnen offen, die Lüfterdrehzahl via Tool auf rund 40 Prozent zu reduzieren. Dank der standardmäßigen Takterhöhung – 875/2.500 anstelle von 850/2.400 Megahertz – liegt die „Turbo"-Karte auf Augenhöhe mit der Powercolor HD 5770 PCS++ und minimal über MSIs Hawk. Neben der niedrigen Leistungsaufnahme ist außerdem der Steam-Gutschein für das DX11-Rennspiel **Colin McRae: Dirt 2** ein Pluspunkt für die gut ausgestattete, jedoch sehr laute HD 5770.

GIGABYTE R5770UD-1GD

Das Kürzel „UD" steht für „Ultra Durable" (extrem haltbar) und bezieht sich wie bei den hauseigenen Mainboards auf die auf der Platine eingesetzten Bauteile. Neben Drosseln mit Ferrit-Kern wirbt Gigabyte mit hochwertigen Kondensatoren und doppelt so viel Kupfer im PCB. Das um Marketing-Schlagworte bereinigte Ergebnis kann sich sowohl sehen als auch hören lassen: Selbst bei dreistelligen Fps treten keine Fiep- und Zirptöne auf, auch das Übertaktungspotenzial der Testkarte ist überdurchschnittlich hoch. Die Lüftersteuerung meint es jedoch zu gut: Schon im Leerlauf dreht der 75-mm-Quirl mit 35 Prozent seiner Kraft (1,4 Sone), unter Spielelast werden maximal 43 Prozent und damit 2,1 Sone erreicht. Auch nach einem BIOS-Update von Version F10 auf F11 ändert sich an diesem Verhalten nichts, lediglich manuelles Eingreifen via Tool zeigt Wirkung. Das Zubehör beschränkt sich auf obligatorische Beigaben in Form eines DVI-VGA-Umsteckers, einer Crossfire-Brücke sowie eines Stromadapters von Molex auf 6-Pin. Fazit: Die gute Platine krankt etwas an der relativ lauten Kühlung, Tools schaffen Abhilfe.

GIGABYTE R583UD-1GD

Die zweite „Ultra Durable"-Grafikkarte im Test überzeugt mit hochwertigen Bauteilen, einem verschraubten VRM-Kühlblock und aufwendiger Kühlung: Auf der Cypress-GPU (HD-5830-Ausführung: 800/2.000 Megahertz) sitzt ein Kupferkern, der bei der Wärmeableitung von drei Heatpipes unterstützt wird. Zwei leicht geneigte Axiallüfter pressen Luft durch die dicht stehenden Alu-Lamellen. Hier zeigt sich das erste Problem der Karte: Selbst mit dem neuesten F4-BIOS erzeugt das Lüfterpaar konstant 3,3 Sone, was in kühlen 49 Grad unter Last resultiert. Eine manuelle Korrektur ist nicht möglich, da die Drehzahl bereits 22 Prozent beträgt und Programme wie der Afterburner minimal 25 Prozent erlauben. Das BIOS erwies sich im Test als Achillesferse der vielversprechenden Karte. Im Auslieferungszustand fanden wir die Version F2 vor, die überhaupt keinen 2D-Modus aktivierte (60 Watt Stromverbrauch!). Ab F3 taktet der Chip herunter, ab F4 auch der Speicher; 35 Watt Leistungsaufnahme sprechen jedoch nicht für 2D-Spannungen. So raten wir aufgrund der Kinderkrankheiten vorerst von der Karte ab – die Hardware hingegen ist leistungsstark.

Weiter auf Seite 119

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 5830 PCS+	Radeon HD 5770 Hawk	EAH5830 Direct Cu	Radeon HD 5770 PCS++	Radeon HD 5830
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asus.de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/ausreichend	Ca. € 160,-/befriedigend	Ca. € 220,-/ausreichend	Ca. € 150,-/befriedigend	Ca. € 200,-/ausreichend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5830; Cypress LE (40 nm)	Radeon HD 5770; Juniper XT (40 nm)	Radeon HD 5830; Cypress LE (40 nm)	Radeon HD 5770; Juniper XT (40 nm)	Radeon HD 5830; Cypress LE (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	1.120/56	800/40	1.120/56	800/40	1.120/56
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz	157/600 MHz (0,95 VGPU)	157/600 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	825/2.100 MHz	875/2.400 MHz (1,15 VGPU)	800/2.000 MHz (1,168 VGPU)	875/2.500 MHz	800/2.000 MHz
Ausstattung (20 %)	**2,60**	**2,25**	**2,25**	**2,35**	**2,40**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	Displayport, HDMI, DL-DVI	Displayport, HDMI, DL-DVI	Displayport, HDMI, DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI
Kühlung	Non-Ref., Dual-Slot, 4 Heatp., 92 mm axial	Twin Frozr II, 3 Heatpipe, dual-axial	Non-Ref., Dual-Slot, 2 Heatp., 75 mm axial	Arctic Cooling, Dual-Sl., RAM, 85 mm axial	Non-Ref., Dual-Slot, 5 Heatp., 92 mm axial
Software/Tools	Treiber-CD	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD	Smart Doctor (OC-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Brücke	Spannungs-Messkontakte	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke
Adapter	DVI-VGA	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA	DVI-VGA, 2x Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20 %)	**1,84**	**1,60**	**2,30**	**1,58**	**2,22**
Temp. GPU (2D/Crysis WH); VRMs (Crysis WH)	35/64 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	43/66 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	34/66 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	40/63 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	33/62 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	0,5/1,7/3,7/6,6 Sone	0,3/0,4/0,5/9,7 Sone	0,8/1,2/7,6/7,6 Sone	0,3/0,8/1,1/6,2 Sone	0,6/1,7/2,6/13,5 Sone
Leistungsaufnahme (2D/RD: Grid/Furmark)	25/139/196 Watt	14/86 Watt	21/119/175 Watt	20/79/104 Watt	19/110/156 Watt
Übertaktungspotenzial (GPU/ALU/VRAM)	1.000/2.450 MHz (+21/17 Prozent)	1.020/2.800 MHz (+17/17 Prozent)	970/2.600 MHz (+21/30 Prozent)	980/2.850 MHz (+12/14 Prozent)	980/2.600 MHz (+23/30 Proz.)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	26,4/3,8 Zentimeter; 2x 6-Pin	20,8/3,5 Zentimeter; 1x 6-Pin	26,0/4,0 Zentimeter; 1x 8-Pin/1 x 6-Pin	18,3/4,2 Zentimeter; 1x 6-Pin	26,8/3,8 Zentimeter; 2x 6-Pin
Leistung (60 %) *	**2,89**	**3,09**	**2,89**	**3,09**	**2,89**
Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9)	83,8/71,2 Fps	70,4/60,5 Fps	80,8/68,6 Fps	71,1/61,0 Fps	80,8/68,6 Fps
Battlefield: Bad Company 2 (DX10)	34,1/29,5 Fps	32,2/27,5 Fps	33,0/28,5 Fps	32,5/27,9 Fps	33,0/28,5 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	23,1/19,0 Fps	17,8/15,2 Fps	22,2/18,3 Fps	17,9/15,2 Fps	22,2/18,3 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	56,9/54,8 Fps	51,8/46,1 Fps	54,9/52,8 Fps	52,1/46,5 Fps	54,9/52,8 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	42,7/39,5 Fps	39,1/36,0 Fps	41,5/38,1 Fps	39,0/36,1 Fps	41,5/38,1 Fps
FAZIT	+ Leise Kühlung + Übertaktungspotenzial – Relativ hoher Verbrauch	+ Flüsterleise Kühlung + Schnell & Übertaktungspotenzial – Hoher Preis	+ Leiseste HD 5830 + Spannungserhöhung möglich – Relativ teuer	+ Flüsterleise Kühlung + Niedrige Leistungsaufnahme – Kühler breiter als 2 Steckplätze	+ Leiser Kühler + Übertaktungspotenzial – Spartanisches Zubehör
	Wertung: **2,62**	Wertung: **2,62**	Wertung: **2,64**	Wertung: **2,64**	Wertung: **2,66**

* Auszug aus dem GPU-Leistungsindex (Durchschnitts-Fps)

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien

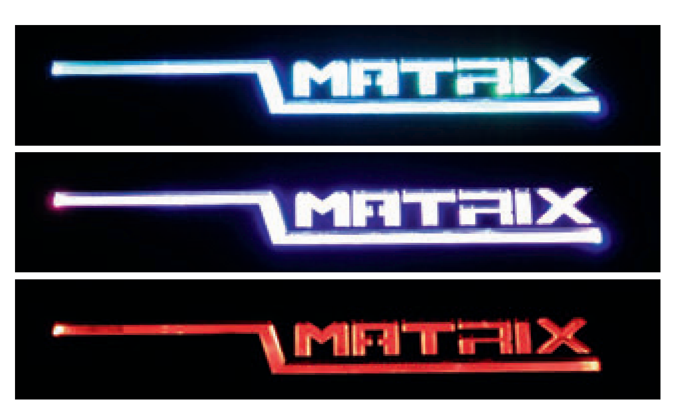
				Alternative für Einsteiger	Alternative für Einsteiger
Produkt	HD 5770 Iceq 5 Turbo	Radeon R577UD-1GD	Radeon R583UD-1GD	Radeon HD 5770	Radeon HD 5750 SCS3
Hersteller/Webseite	HIS (www.hisdigital.com)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Club 3D (www.club3d.nl)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 160,-/befriedigend	Ca. € 150,-/befriedigend	Ca. € 200,-/ausreichend	Ca. € 130,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5770; Juniper XT (40 nm)	Radeon HD 5770; Juniper XT (40 nm)	Radeon HD 5830; Cypress LE (40 nm)	Radeon HD 5770; Juniper XT (40 nm)	Radeon HD 5750; Juniper Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	800/40	800/40	1.120/56	800/40	720/36
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	875/2.500 MHz	850/2.400 MHz	800/2.000 MHz	850/2.400 MHz	700/2.300 MHz
Ausstattung (20 %)	**2,40**	**2,40**	**2,40**	**2,40**	**2,40**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns; Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC05)
Monitoranschlüsse	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI
Kühlung	DHE-Design, 3 Heatpipe, 75 mm radial	Non-Reference, Dual-Slot, 75 mm axial	Non-Ref., Dual-Slot, 3 Heatp., 2x 75 mm axial	Non-Reference, Dual-Slot, 65 mm axial	Passivkühlung, 4 Heatpipes, Dual-Slot
Software/Tools	Bump Top (3D-Desktop), Treiber	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Steam-Gutschein für CMR DIRT 2	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	-
Adapter	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA	DVI-VGA
Eigenschaften (20 %)	**1,94**	**1,97**	**2,64**	**2,21**	**1,78**
Temp. GPU (2D/Crysis WH); VRMs (Crysis WH)	38/65 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	38/65 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	38/49 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	34/60 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	51/90 (GPU) Grad Celsius (passiv)
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	1,2/3,4/4,4/10,9 Sone	1,4/2,4/2,9/6,5 Sone	3,4/3,3/3,3/7,4 Sone	0,8/1,3/2,1/6,2 Sone	0,0 bis 0,1 Sone (Spulenfiepen)
Leistungsaufnahme (2D/RD: Grid/Furmark)	19/86/120 Watt	22/89/116 Watt	35/111/155 Watt	18/79/118 Watt	15/70/-- Watt
Übertaktungspotenzial (GPU/ALU/VRAM)	980/2.800 MHz (+12/12 Proz.)	990/2.850 MHz (+16/19 Proz.)	960/2.300 MHz (+20/15 Proz.)	950/2.700 MHz (+12/13 Proz.)	910/2.700 MHz (+30/17 Proz.)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	22,8/3,8 Zentimeter; 1x 6-Pin	20,8/4,1 Zentimeter; 1x 6-Pin	25,7/3,6 Zentimeter; 2x 6-Pin	22,2/3,7 Zentimeter; 1x 6-Pin	20,4/4,4 Zentimeter; 1x 6-Pin
Leistung (60 %) *	**3,09**	**3,09**	**2,89**	**3,09**	**3,35**
Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9)	71,1/61,0 Fps	69,1/59,3 Fps	80,8/68,6 Fps	69,1/59,3 Fps	58,2/50,0 Fps
Battlefield: Bad Company 2 (DX10)	32,5/27,9 Fps	31,6/27,1 Fps	33,0/28,5 Fps	31,6/27,1 Fps	26,9/21,8 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	17,9/15,2 Fps	17,4/14,9 Fps	22,2/18,3 Fps	17,4/14,9 Fps	14,7/12,2 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	52,1/46,5 Fps	50,8/45,1 Fps	54,9/52,8 Fps	50,8/45,1 Fps	42,8/38,3 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	39,0/36,1 Fps	38,3/35,2 Fps	41,5/38,1 Fps	38,3/35,2 Fps	32,2/29,3 Fps
FAZIT	+ Spiel inklusive + Niedrige Leistungsaufnahme – Lauter Kühler	+ Übertaktungspotenzial + Hochwertige Platine – Relativ laut	+ Starker Kühler – Konstant hohe Lautstärke – Eventuell fehlerhafter 2D-Modus	+ Relativ günstig + Erhöhung der Spannung möglich – Puristische Ausstattung	+ Lautlose, passive Kühlung + Sehr niedriger Verbrauch – Überhitzungsgefahr!
	Wertung: **2,72**	Wertung: **2,73**	Wertung: **2,74**	Wertung: **2,77**	Wertung: **2,85**

* Auszug aus dem GPU-Leistungsindex (Durchschnitts-Fps)





ASUS MATRIX 5870 | Mithilfe des Itracker-2-Hilfsprogramms können Sie nicht nur übertakten und die Spannungen für Grafikchip und Speicher erhöhen, sondern auch die RAM-Timings anpassen.



LEISTUNGSANZEIGE | Je röter, desto mehr Last: Die Asus Matrix 5870 signalisiert an ihrer Oberseite, wie viel sie gerade zu tun hat. Im Leerlauf leuchtet die Anzeige blau, im Furmark rot.

HIGH-END-KARTEN: CRYSIS WARHEAD (FAST) FLÜSSIG

1.680 x 1.050, Direct X 10, maximale Details (64 Bit, Enthusiast) – „From Hell's Heart"

BESSER ▶ | **Fps** — ▶ BEDINGT SPIELBAR (ca. 25) ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (40)

Grafikkarte	Fps
Sapphire HD 5970 Toxic (900/2.400 MHz, 2 x 2 GB)	54,7 (+126 %)
HD 5970 (725/2.000 MHz, 2 x 1 GB)	46,7 (+93 %)
Gigabyte HD 5870 SO (950/2.500 MHz, 1 GB)	33,6 (+39 %)
Sapphire HD 5870 Toxic (925/2.450 MHz, 2 GB)	32,5 (+34 %)
Asus Matrix HD 5870 (894/2.400 MHz, 2 GB)	32,1 (+33 %)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB)	31,5 (+30 %)
Asus/Zotac GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB)	30,4 (+26 %)
Sapphire HD 5850 Toxic/2G (765/2.250 MHz, 2 GB)	27,5 (+14 %)
MSI HD 5850 Twin Frozr II (725/2.000 MHz, 1 GB)	26,1 (+8 %)
Asus/Zotac GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB)	24,2 (Basis)

Minimum-Fps | 4x MSAA (Spiel), 16:1 AF (Treiber)

System: Core i7-860 OC (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte Speicher (DDR3-1600); Windows 7 x64, Geforce 197.57/75 WHQL, Catalyst 10.4 WHQL **Bemerkungen: Crysis Warhead** liegt den GTX-400-Karten nicht. Die werkseitige Übertaktung einiger HD-5800-Karten resultiert in maximal 7 Prozent mehr Fps.

High-End (ab 250 Euro)

Pfeilschnell, hübsch und teuer: die besten Spieler-Grafikkarten im Vergleichstest.

Das Preissegment von 250 bis 500 Euro ist des Hardcore-Spielers Freund, denn hier finden sich die Topmodelle aller Grafikkartenhersteller. PC Games testet sieben neue 3D-Boliden.

SAPPHIRE RADEON HD 5970 TOXIC (FULL RETAIL)

Die Wiederbelebung der Radeon HD 5970 hat begonnen: Diverse AMD-Partner arbeiten an stark übertakteten Karten mit verdoppelter Speichermenge (2x 2.048 Megabyte). Sapphire macht mit der Toxic HD 5970 den Anfang. Ihr Kühler, ein Accelero Xtreme 5970, nimmt ganze drei PCI-E-Steckplätze ein (5,9 Zentimeter Höhe) und verlängert die Karte auf 29,9 Zentimeter. Zum Betrieb werden zwingend zwei 8-polige Stromanschlüsse benötigt.

Der Grund für diese Materialschlacht sind die beiden vollwertigen Cypress-Grafikchips nebst 4 Gigabyte Videospeicher. Im Gegensatz zu „normalen" HD-5970-Grafikkarten arbeiten die Grafikchips mit 900 Megahertz und 1,1875 Volt, ergo 24 Prozent mehr Takt bei 0,1375 Volt mehr Spannung. Auch der Speicher ist 20 Prozent schneller (2.400 anstatt 2.000 Megahertz). All dies resultiert in 20 Prozent mehr Leistung gegenüber einer herkömmlichen HD 5970 – flankiert von den üblichen Multi-GPU-Problemen Mikroruckeln, Eingabelatenz und Treiberabhängigkeit. Die exorbitante Leistungsaufnahme von 315 Watt unter Spielelast kommentiert der Kühler mit akzeptablen 3,7 Sone. Mittlerweile ist die streng limitierte Toxic HD 5970 im Preisvergleich auf www.pcgameshardware.de für fast 1.100 Euro gelistet – ein wirklich stolzer Preis. Zum Ausgleich liegt der extrem schnellen, stromhungrigen und teuren Karte reichlich Zubehör bei, darunter ein aktiver Displayport-DVI-Adapter.

ASUS UND ZOTAC GEFORCE GTX 480

Nachdem wir bereits in der vergangenen Ausgabe die Retail-GTX-480 von Gainward begutachtet haben, erreichten uns jetzt auch die Modelle von Asus und Zotac. Wenig überraschend schicken die beiden Hersteller wie alle anderen auch das von Nvidia erdachte Referenzdesign ins Rennen. Von den Aufklebern abgesehen existieren keine optischen Unterschiede zwischen den Karten. Auch das Leistungsverhalten unterstreicht die Ergebnisse vorheriger Tests. Die Lüfter beider Karten drehen im Leerlauf mit 44 Prozent und einer Geräuschentwicklung von schwach hörbaren 1,1 Sone. Unter Spielelast steigt die Lautheit auf 4,6 (Asus) respektive 4,9 Sone (Zotac) bei einer maximalen Lüfterdrehzahl von 68 Prozent. Derartige Unterschiede ergeben sich bereits bei Temperaturschwankungen von ein bis zwei Grad Celsius und sind fertigungs- sowie umgebungsbedingt. Die Bildraten beider Karten fallen natürlich identisch aus und sind über jeden Zweifel erhaben – nur die Radeon HD 5970 ist schneller. Zotac gewinnt das Duell knapp, da der Hersteller nicht nur zwei Jahre, sondern nach einer Online-Registrierung sogar fünf Jahre Mindestgewährleistung gibt. Das Zubehör besteht aus den in der Testtabelle aufgelisteten Adaptern und bei Asus zusätzlich aus dem Tweak-Tool Smart Doctor. Insgesamt sind beide Karten sehr schnell, aber auch laut und stromhungrig.

ASUS MATRIX HD 5870

Bereits die Vorgänger der HD 5870 Matrix zogen wegen ihres Äußeren und der Spezialfunktionen alle Blicke auf sich. Die meisten verloren aufgrund der hohen Lautstärke der GTX 285/260 Matrix jedoch schnell das Interesse an der Asus-Karte. Die gute und die schlechte Nachricht lautet: Bei der Matrix 5870 ist die Lautstärke geringer, beträgt aber immer noch überdurchschnittlich laute 3,5 Sone. Zur Referenz: Bei der in der vergangenen PC Games ausgezeichneten Sapphire HD 5870 Toxic/2G lag der Messwert für die Lautheit bei 2,4 Sone, die Toxic/1G aus gleichem Hause wie auch die Powercolor HD 5870 PCS+ erreichen 1,7 Sone (siehe Testtabelle) – das ist halb so laut. Pluspunkte sammelt die Karte auch mit ihrer 2 Gigabyte großen Speicherbestückung, der werkseitigen Grafikchip-Übertaktung auf 894 Megahertz (+5 Prozent)

sowie dem umfangreichen Extra-Zubehör. Dazu zählen das mächtige Tuning-Tool Itracker 2 inklusive Overvolting-Funktionen, die Lastanzeige an der Oberseite der Karte (siehe Bilder auf der vorigen Seite), die Option auf BIOS-Modifikationen, die Spannungs-Messpunkte und die auf Übertaktung getrimmte Platine. Letzterer widmen wir am Ende des Artikels ein detailliertes Schaubild. Bei der Asus Matrix HD 5870 trifft außergewöhnliches Design auf hohe Geschwindigkeit – die Lautstärke ist ihr einziger Schwachpunkt.

GIGABYTE RADEON HD 5870 SUPER OVERCLOCK

Beim Chiptakt tasten sich AMDs Partner langsam, aber sicher an die Gigahertz-Grenze heran. Die Gigabyte HD 5870 Super Overclock (SO) verfügt mit 950 Megahertz über den bis dato höchsten werkseitigen Takt. Die 12-prozentige Steigerung verpufft alledings teilweise in der Spielepraxis, da der Speicher nur um vier Prozent übertaktet wurde. Mehr lässt die Spezifikation der eingesetzten 0,4-Nanosekunden-Chips von Hynix nicht zu. Dennoch platziert sich die HD 5870 SO in den Benchmarks knapp vor der Konkurrenz.

Bei der Platine handelt es sich wie bei der HD 5830 UD aus gleichem Hause um eine Eigenentwicklung. Um der eingestellten (und manuellen) Übertaktung gewachsen zu sein, setzt der Hersteller auf hochwertige Teile, darunter fünf besonders aufnahmefähige Kondensatoren („Proadlizer Caps“) und verschlossene Drosseln („Solid Chokes“). Der Aufwand wird in unserem Test mit totaler Stille bei dreistelligen Fps belohnt. Nichts vibriert, nichts fiept. Umso schlimmer, dass Gigabyte auch bei dieser Grafikkarte das BIOS stiefmütterlich behandelt. Die vielversprechende Hardware benötigt dringend BIOS-Feintuning. Mit dem zum Testzeitpunkt aktuellen F3-BIOS röhren die beiden Lüfter konstant mit mehr als 4 Sone, was gerade im Leerlauf völlig übertrieben ist. Ebenso unverständlich ist, dass das sogenannte „Phase Switching“ – An- und Abschalten von PWM-Phasen – nur funktioniert, wenn die hauseigene OC-Guru-Software installiert und aktiv ist. Die Leistungsaufnahme fällt selbst dann noch hoch aus.

SAPPHIRE RADEON HD 5850 TOXIC/2G (FULL RETAIL)

Sapphire rüstet auf: Der HD 5850 Toxic folgt die große Schwester Toxic/2G. Die verdoppelte Speichermenge sitzt wie von den anderen 2-Gigabyte-Grafikkarten bekannt auf der Rückseite der Karte. Eine Metallplatte hält die acht Speicherchips à 128 Megabyte auf Betriebstemperatur. Des Weiteren verfügt die Toxic/2G im Gegensatz zu ihrer 1G-Schwester neben dem 6- über einen 8-Pol-Stromanschluss, womit sie theoretisch 300 Watt aufnimmt. Diese Maßnahme erscheint angesichts unserer Messwerte unverständlich, da sich die Karte selbst im Furmark mit 160 Watt zufriedengibt. Abzüglich der Serienstreuung verbraucht die leise, schnelle, zukunftssichere Toxic/2G auch nicht nennenswert mehr Strom als ihre Vorgängerin; auch die Lautheit ist identisch. Wann und ob sich 2 Gigabyte VRAM lohnen, klären wir ab Seite 108 dieser Ausgabe.

ASUS UND ZOTAC GEFORCE GTX 470

Beim Vergleich der handelsüblichen GTX-470-Karten mit dem ersten Nvidia-Testmuster ergibt sich eine deutliche Lautstärke-Differenz: Attestierten wir jener Karte noch gute 3,4 Sone unter Spielelast, erzeugen alle Retail-Karten im Referenzdesign Lautheitswerte zwischen 4,6 und 4,8 Sone (maximal 64 Prozent Lüfterdrehzahl). Die 2D-Leistungsaufnahme schwankt je nach Modell zwischen 28 (Zotac), 33 (Gainward) und 34 Watt (Asus); in Spielen werden maximal 188 Watt erreicht. In beiden Bereichen verbrauchen selbst übertaktete HD-5870-Karten mit 2 Gigabyte Videospeicher im Schnitt weniger Energie. Diese Probleme lassen sich lediglich durch Undervolting via Tool (MSI Afterburner) entschärfen, aber nicht beseitigen. Ansonsten zeigen die Karten eine fast identische Performance, einzig dank der verlängerten Garantie ergattert Zotac die bessere Endnote. Falls Sie über die Lautstärke und die Wärmeemission hinwegsehen können, erstehen Sie mit einer GTX 470 eine schnelle Grafikkarte mit sehr gutem AF, hoher Geometrieleistung und Physx-Features.

MSI R5850 TWIN FROZR II

Bei der HD 5850 Twin Frozr II handelt es sich neben der HD 5870 Lightning um die zweite Karte mit dem namensgebenden Kühler. Er verfügt über vier Heatpipes (2x 8 und 2x 6 Millimeter) sowie zwei Axiallüfter à 75 Millimeter Durchmesser. Wie auf der großen Schwester arbeiten die beiden unter Last härter, als sie müssten: In **Race Driver: Grid** werden 2,1 Sone erreicht, obwohl der Grafikchip bei 54 Grad geradezu friert. Sapphire (HD 5850 Toxic: 1,4 Sone), Powercolor (HD 5850 PCS+, 1,4 Sone) und Asus (EAH5850 TOP Direct Cu, 1,6 Sone) machen das besser. Im Gegensatz zu den erstgenannten Karten haben Sie bei der HD 5850 Twin Frozr II die Möglichkeit, die GPU-Spannung via Afterburner-Tool anzupassen. Ebenfalls positiv sind die sehr gute Lautheit im Leerlauf (0,4 Sone) und die geringe Leistungsaufnahme (verursacht durch die geringe Temperatur!). Fazit: übermäßig stark gekühlte HD 5850 mit Übertaktungspotenzial. ❑

FAZIT

Spieler-Grafikkarten

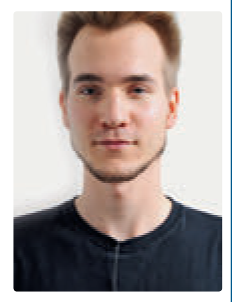
Legen Sie im High-End-Preissegment Wert auf ein leises Betriebsgeräusch und moderaten Energieverbrauch, sollten Sie die aktuellen GTX-400-Karten meiden. Suchen Sie eine Grafikkarte im Preisbereich bis 200 Euro, werden Sie dank ausgereifter Kühler nur bei wenigen Modellen mit Lärm konfrontiert.



ASUS MATRIX HD 5870 | Der auch optisch sehr ansprechende 3D-Grafikbolide ist die ideale Grafikkarte für alle Bastler und Übertakter. Lediglich die hohe Geräuschentwicklung von 3,5 Sone nervt.

MEINUNG AUS DER REDAKTION

Grafikkarten: Neu ist nicht immer besser



Es ist paradox, aber die ersten HD-5800-Karten haben den meisten ihrer Nachfolger etwas voraus: Ihre Grafikchipspannung (VGPU) ist immer variabel. So ist es mit ein paar Klicks möglich, entweder Strom zu sparen (Undervolting) oder die Karte mithilfe von mehr „Saft“ zu Taktraten jenseits von 1 Gigahertz zu treiben (Overvolting/Overclocking). Die durch das Overvolting deutlich verstärkte Abwärme des Grafikchips erfordert jedoch eine bessere Kühlung – Kühlung, die vom rot-schwarzen Referenz-Kühldesign nur gewährleistet wird, wenn Sie die Lüfterdrehzahl erhöhen und ein mittelstarker Orkan losbricht.

Dem stehen die meisten Neuerscheinungen gegenüber, sogenannte Custom (herstellereigene) Designs. Meist mit einem gleichermaßen leisen wie leistungsstarken Kühler bestückt, lässt die Platine darunter Übertakterträume platzen: Um Kosten zu sparen, löten die meisten AMD-Partner eine abgespeckte Spannungsversorgung aufs PCB, die sich nicht per Software ansprechen lässt. Zu allem Überfluss erweisen sich bisher alle Eigendesigns, die mit großem Übertaktungspotenzial und Overvolting-Fähigkeiten beworben werden, als laut. Beispiele sind MSIs HD 5870 Lightning und die hier getestete Asus Matrix 5870. Für Sie als Kunden bedeutet das: Entweder Sie kaufen eine relativ laute, aber over-/undervoltingfähige Radeon HD 5870/5850 oder Sie greifen zu einem Herstellerdesign, das deutlich leiser, aber mit fixer GPU-Spannung arbeitet. Für die meisten Nutzer dürfte Letzteres die beste Option sein. *(rv)*

> Wer auf Spannungsänderungen verzichten kann, für den ist die Auswahl groß.
>
> Raffael Vötter, Fachbereich Grafikkarten

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 5970 Toxic	Geforce GTX 480	ENGTX480	Matrix 5870/2DIS/2GD5	Radeon HD 5870 PCS+ (Test in PCG 06/2010; PC Games Top-Produkt 2,16, 06/2010)
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Zotac (www.zotac.com)	Asus (www.asus.de)	Asus (www.asus.de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 700,-/mangelhaft	Ca. € 480,-/ausreichend	Ca. € 480,-/ausreichend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 370,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5970; 2 x Cypress XT (40 nm)	Geforce GTX 480; GF100 (40 nm)	Geforce GTX 480; GF100 (40 nm)	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	2x 1.600/80	480/60	480/60	1.600/80	1.600/80
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz (1,0 VGPU)	51/101/135 MHz	51/101/135 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz (0,95 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	900/2.400 MHz (1,1875 VGPU)	701/1.401/1.848 MHz (1,0 VGPU)	701/1.401/1.848 MHz (1,0 VGPU)	894/2.400 MHz (1,197 VGPU)	875/2.450 MHz (1,200 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**1,63**	**1,90**	**1,95**	**1,45**	**2,28**
Speichermenge/Anbindung	2x 2.048 Megabyte (2 x 256 Bit)	1.536 Megabyte (384 Bit)	1.536 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyteu (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns; Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	1x Mini-Displayport, 2 x DL-DVI	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Displayport, HDMI, DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI
Kühlung	Arctic Cooling, Triple-Slot, 3 x 75 mm axial	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial	Non-Ref., Rückplatte, RAM-Kühler, 75 mm radial	Dual-Slot, 4 Heatpipes, 92 mm axial
Software/Tools	Treiber-CD	CUDA/Physx-Demos, Treiber-CD	Smart Doctor (Tweak-Tool), Treiber-CD	Itracker 2 (mächtiges Tweak-Tool)	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Steam-Gutschein für **Colin McRae: DIRT 2**	-	-	-	Steam-Gutschein für **Colin McRae: DIRT 2**
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 bei Registrierung)	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Aktiver DP-auf-DVI-Adapter (Single-Link)	DVI-VGA-Adapter	-	DVD-/CD-Tasche, Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke
Adapter	HDMI-DVI, DVI-VGA, Mini-DP-auf-DP	Mini-HDMI-auf-HDMI, Strom auf 8- und 6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pin	HDMI-DVI, DVI-VGA, 2 x Strom 6-auf-8-Pin	DVI-VGA
Eigenschaften (20 %)	**2,63**	**2,99**	**3,01**	**2,38**	**2,01**
Temp. GPU (2D/Crysis WH); VRMs (Crysis WH)	33/57 (GPU); 69 (VRMs) Grad Celsius	50/87 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	51/87 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	33/77 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	28/67 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	1,1/3,7/5,5/7,5 Sone	1,1/4,6/10,1/12,5 Sone	1,1/4,9/10,6/12,5 Sone	0,8/3,5/5,5/22,0 Sone	0,7/1,7/3,4/6,6 Sone
Leistungsaufnahme (2D/RD: Grid/Furmark)	47/315/451 Watt	45/236/302 Watt	47/238/310 Watt	28/162/205 Watt	22/159/228 Watt
Übertaktungspotenzial (GPU/ALU/VRAM)	Wiederholte Abstürze	825/1.650/1.950 MHz (+18/6 Prozent)	825/1.650/2.000 MHz (+18/8 Prozent)	990/2.650 MHz (+11/10 Prozent)	970/2.650 MHz (+11/8 Proz.)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	29,9/5,9 cm; 2x 8-Pin (zwingend!)	26,7/3,7 cm; 1x 8-Pin/1x 6-Pin	26,7/3,7 Zentimeter; 1x 8-Pin/1x 6-Pin	27,2/4,1 Zentimeter; 2x 8-Pin	26,5/4,1 Zentimeter; 2x 6-Pin
Leistung (60 %) *	**1,29**	**1,74**	**1,74**	**2,17**	**2,17**
Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9)	170,5/155,8 Fps	113,7 99,5 Fps	113,7 99,5 Fps	107,8/94,5 Fps	110,5/96,6 Fps
Battlefield: Bad Company 2 (DX10)	105,8/91,7 Fps	77,5/63,6 Fps	77,5/63,6 Fps	61,2/51,2 Fps	61,1/51,4 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	54,7/45,1 Fps	30,4/24,6 Fps	30,4/24,6 Fps	32,1/26,6 Fps	32,4/26,3 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	126,2/122,9 Fps	106,2/93,2 Fps	106,2/93,2 Fps	83,7/75,8 Fps	83,7/75,8 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	63,1/62,3 Fps	72,7/71,1 Fps	72,7/71,1 Fps	56,2/53,4 Fps	55,7/52,5 Fps
FAZIT	+ Konkurrenzlos schnell − Extremer Stromverbrauch − Multi-GPU-Einschränkungen	+ Extrem schnell + Speicherpolster − Laut und stromhungrig	+ Extrem schnell + Bildqualität − Lautstärke unter Last	+ Viele Spezialfunktionen + 2 Gigabyte Videospeicher − Relativ laut unter Last	+ Leiser Kühler − Relativ hoher Stromverbrauch − Kein Under-/Overvolting möglich
	Wertung: 1,63	**Wertung: 2,02**	**Wertung: 2,03**	**Wertung: 2,07**	**Wertung: 2,16**

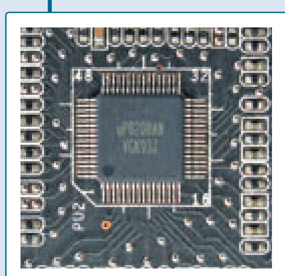
* Auszug aus dem GPU-Leistungsindex (Durchschnitts-Fps)

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien

Produkt	HD 5870 Super Overclock	Radeon HD 5850 Toxic/2G (PC Games Top-Produkt 2,19, 07/2010)	Geforce GTX 470	Asus ENGTX470	R5850 Twin Frozr II
Hersteller/Webseite	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Zotac (www.zotac.com)	Asus (www.asus.de)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 480,-/ausreichend	Ca. € 350,-/befriedigend	Ca. € 330,-/ausreichend	Ca. € 330,-/ausreichend	Ca. € 290,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5870; Cypress XT (40 nm)	Radeon HD 5850; Cypress Pro (40 nm)	Geforce GTX 470; GF100 (40 nm)	Geforce GTX 470; GF100 (40 nm)	Radeon HD 5850; Cypress Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	1.600/80	1.440/72	448/56	448/56	1.440/72
2D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz	157/600 MHz	51/101/135 MHz	51/101/135 MHz	157/600 MHz (0,95 VGPU)
3D-Takt (GPU/Geforce-ALUs/VRAM)	950/2.500 MHz (1,183/1,6 Volt)	765/2.250 MHz	608/1.215/1.674 MHz (0,95 VGPU)	608/1.215/1.674 MHz (0,95 VGPU)	725/2.000 MHz (1,100 VGPU)
Ausstattung (20 %)	**2,10**	**1,75**	**2,20**	**2,25**	**2,45**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns; Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)	GDDR5 (0,5 ns; Samsung HC05)	GDDR5 (0,5 ns; Samsung HC05)	GDDR5 (0,4 ns; Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2x Dual-Link-DVI	Displayport, HDMI, DL-DVI
Kühlung	Non-Ref., Dual-Slot, 4 Heatp., 2 x 75 mm axial	Non-Refr., Vapor, Dual-Slot, 90 mm axial	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, 65 mm radial	Twin Frozr II, Dual-Sl. 2x 75 mm axial
Software/Tools	OC-Guru (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD	CUDA/Physx-Demos, Treiber-CD	Smart Doctor (Tweak-Tool), Treiber-CD	Afterburner (OC-Tool), Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (5 bei Registrierung)	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Brücke; Spannungs-Messpkt.	Crossfire-Brücke	2 x Molex-auf-6-Pin	-	Crossfire-Brücke
Adapter	DVI-VGA, 2x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-8-Pin, Molex-6-Pin	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA	HDMI-DVI, DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, 2x Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20 %)	**2,26**	**1,64**	**2,75**	**2,82**	**2,21**
Temp. GPU (2D/Crysis WH); VRMs (Crysis WH)	39/66 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	39/63 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	45/86 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	43/85 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius	33/54 (GPU); -- (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	4,2/4,1/6,6/6,6 Sone	0,5/1,6/2,5/13,1 Sone	1,0/4,8/9,3/15,1 Sone	1,1/4,6/7,3/15,3 Sone	0,4/2,1/3,8/6,9 Sone
Leistungsaufnahme (2D/RD: Grid/Furmark)	49 (44 mit OC-Guru)/176/257 Watt	22/120/160 Watt	28/182/234 Watt	34/188/245 Watt	20/105/154 Watt
OC-Potenzial (GPU/ALU/VRAM)	1.020/2.800 MHz (+7/12 Prozent)	880/2.400 MHz (+15/7 Prozent)	750/1.500/1.750 MHz (+23/5 Proz.)	775/1.550/1.850 MHz (+27/11 Proz.)	810/2.400 MHz (+12/20 Prozent)
Länge/Höhe der Karte; Stromstecker	26,7/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	25,8/4,0 Zentimeter; 1x 8-Pin/1 x 6-Pin	24,1/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	24,1/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin	25,7/3,7 Zentimeter; 2x 6-Pin
Leistung (60 %) *	**2,17**	**2,52**	**2,17**	**2,17**	**2,52**
Call of Duty: Modern Warfare 2 (DX9)	112,8/98,6 Fps	98,9/86,5 Fps	100,3/85,2 Fps	100,3/85,2 Fps	93,3/81,7 Fps
Battlefield: Bad Company 2 (DX10)	62,3/52,5 Fps	52,6/45,1 Fps	61,7/49,3 Fps	61,7/49,3 Fps	50,1/42,5 Fps
Crysis Warhead (DX10, 64 Bit)	33,1/26,9 Fps	27,5/23,1 Fps	24,2/19,6 Fps	24,2/19,6 Fps	26,1/21,8 Fps
Colin McRae: Dirt 2 (DX9)	85,4/77,4 Fps	73,3/66,0 Fps	89,3/77,8 Fps	89,3/77,8 Fps	69,9/62,3 Fps
Grand Theft Auto 4 (DX9)	57,2/54,1 Fps	47,2/44,5 Fps	66,6/56,7 Fps	66,6/56,7 Fps	45,8/42,8 Fps
FAZIT	+ Stark übertaktet − Konstant hohe Lautstärke − Eventuell fehlerhafter 2D-Modus	+ Leiser Kühler + Übertaktung & 2 Gigabyte VRAM − Grafikchipspannung festgelegt	+ HD-5870-Leistungsniveau + Speicherausstattung − Lautstärke unter Last	+ HD-5870-Leistungsniveau + Hohes Übertaktungspotenzial − Lautstärke unter Last	+ Grafikchipspannung regelbar + Leise im Leerlauf … − … aber relativ laut unter Last
	Wertung: 2,17	**Wertung: 2,19**	**Wertung: 2,29**	**Wertung: 2,31**	**Wertung: 2,44**

* Auszug aus dem GPU-Leistungsindex (Durchschnitts-Fps)

ASUS MATRIX 5870: DIE AUSSERGEWÖHNLICHE KARTE IM DETAIL



VGPU-Controller

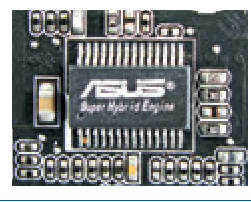
Der relativ große Spannungs-Controller für den Grafikchip erlaubt in Kombination mit der digitalen Versorgung Änderungen der GPU-Spannung. Dafür benötigen Sie das Asus-Tool Itracker 2 – MSIs Afterburner erkennt den Chip nicht.

Asus Matrix HD 5870 „Platinum“

Die neue Matrix besteht nicht nur aus einem potenten Kühler mit fünf Direct-Touch-Heatpipes und einem mächtigen Radiallüfter (22 Sone bei 100 Prozent!), auch die Platine wurde generalüberholt. 12 Schichten (normal sind 10) und 12 PWM-Phasen (8 für die GPU, 2 für den VRAM, weitere 2 für GPU VDDC) erfreuen Übertakter. Laut Asus kostet das PCB fast doppelt so viel wie die Referenzplatine.

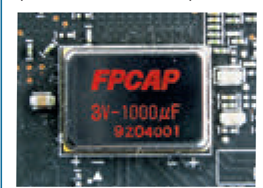
Super Hybrid Engine
(auf der Rückseite des PCBs)

Die SHE wacht über die Grafikchipauslastung und die PWM-Phasen. Letztere werden je nach Bedarf an- und ausgeschaltet, auch die umfangreichen Überwachungsfunktionen via Itracker 2 gehen auf das Konto der SHE.



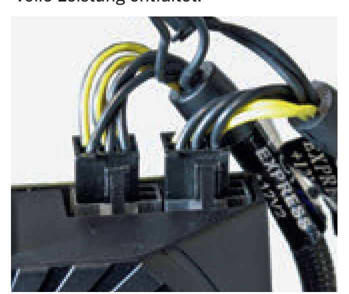
„Super LM Cap“

Die Aufgabe eines Kondensators ist es, elektrische Ladung aufzunehmen und zu speichern. Gerade beim Overclocking überbrücken Kondensatoren („Kapazitatoren“) Spannungsabfälle. Der FPCAP verfügt über deutlich mehr Kapazität als normale Caps.



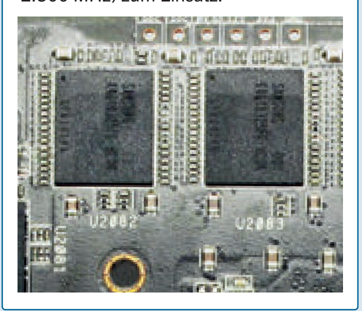
Stromstecker: 2x 8-Pin

Extrem-Übertakter, frohlocket: Dank der üppigen Versorgung kann die Matrix bis zu 375 Watt aufnehmen. Im Test zeigt sich allerdings, dass sie auch mit nur zwei 6-Pin-Steckern ohne Warnung ihre volle Leistung entfaltet.



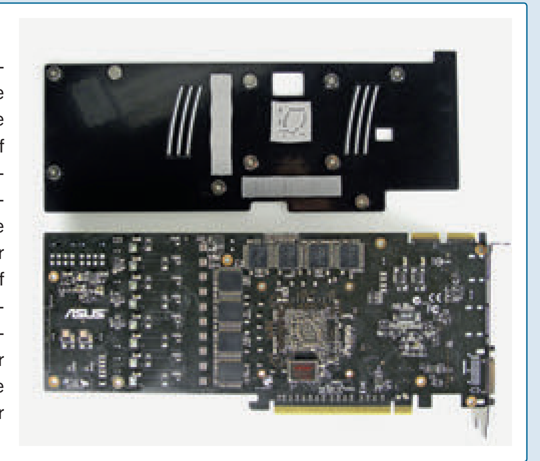
Videospeicher: 2 Gigabyte

Je 8x 128 Megabyte auf der Vorder- und der Rückseite der Leiterplatte vereinen sich zu 2 Gigabyte VRAM. Wie bei fast allen Karten kommen Bausteine des Typs Samsung HC04 (spezifiziert bis 2.500 MHz) zum Einsatz.



Rückplatte

Wie bei allen HD-5000-Karten mit 2 Gigabyte pro GPU sitzt die eine Hälfte des Speichers auf der Rückseite. Die metallene, von zehn Schrauben gehaltene Backplate nimmt die Wärme der acht Speicherchips auf und gibt sie an die Umgebungsluft ab. Der Super-Capacitor und die Super Hybrid Engine (siehe links) liegen wegen der Aussparungen frei.



Grafiktreiber-Menüs im Detail

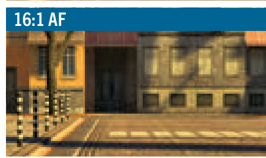
Von: Carsten Spille

Um die optimale Leistung und Optik mit einem 3D-Beschleuniger zu erzielen, sind der aktuelle Treiber sowie die richtigen Einstellungen im Optionsmenü Pflicht. PC Games zeigt, wie sich die 3D-Einstellungen auf Performance und Grafikqualität auswirken.

3D-EINSTELLUNGEN IM DETAIL: NVIDIA

Anisotroper Filter (AF)





Je nach Neigungswinkel werden Texturen verzerrt und in der Ferne wird auf eine unschärfere Mip-Map-Darstellung umgeschaltet. Der anisotrope Filter sorgt mit genauerer Abtastung für eine scharfe Darstellung. 16:1 AF mit „hoher Qualität" (HQ) kostet auf aktuellen Geforce-Karten maximal 20 Prozent der Gesamtleistung (verglichen mit trilinearer Filterung).

PC-Games-Empfehlung: 16:1 AF (ab Geforce-8-Reihe)

Physx-Konfiguration

Hier legen Sie fest, ob Ihre Grafikkarte die per Grafikchip beschleunigte Physik (GPU-Physx, etwa in **Batman: Arkham Asylum** oder **Metro 2033**) berechnet. Ab einer Geforce mit 32 Shader-Einheiten (ALUs) ist dies nicht nur optisch von Vorteil, sondern kann auch die Bildrate steigern.

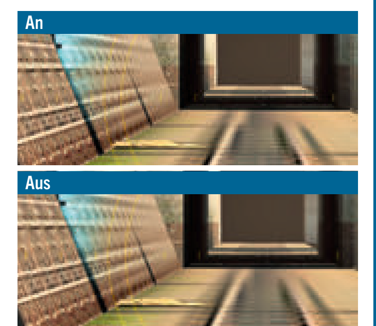
PC-Games-Empfehlung: Aktiviert (ab Geforce GTX 260)

Anisotrope Abtastoptimierung

Hier steht „Optimierung" für „Sparmaßnahme" und sorgt dafür, dass mit aktivem AF Texturen weniger genau abgetastet werden, womit die Framerate minimal steigt. Auf einer modernen Geforce ab der 8000er-Serie sind die Auswirkungen kaum messbar. Diese Optimierung wird bei HQ-Treibereinstellung automatisch deaktiviert.

PC-Games-Empfehlung: Aus

Trilineare Optimierung



Auch diese Option steigert die Fps-Rate auf Kosten der Texturqualität. Ist sie aktiv, wird anstelle eines weichen Mip-Map-Übergangs nur grob zwischen den Texturauflösungen interpoliert. Texturen leiden dadurch an teilweise sichtbaren Übergängen zwischen den Mip-Maps und neigen eher zum Flimmern – für magere fünf Prozent mehr Leistung.

PC-Games-Empfehlung: Aus

Threaded-Optimierung

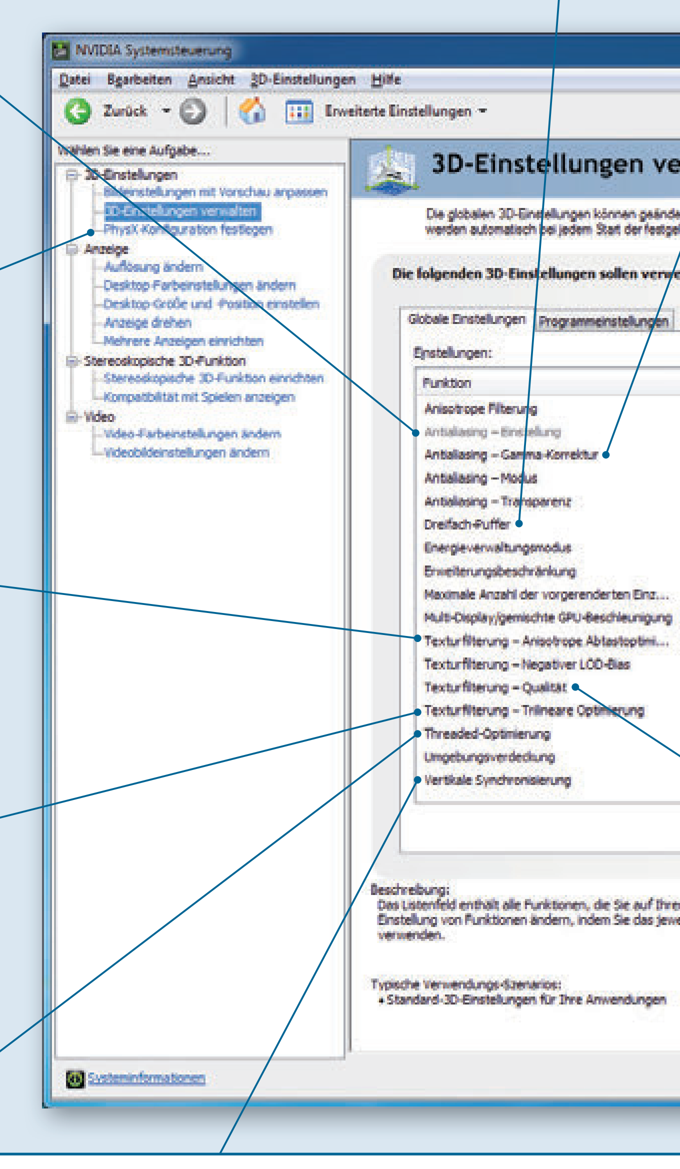
Diese Option sorgt dafür, dass bestimmte Treiberaufgaben den Prozessorkernen aufgebürdet werden, die im Taskmanager eine höhere Nummer aufweisen (zum Beispiel Kern 3 und 4). Die weiter vorne stehenden sollen für andere Berechnungen freibleiben. Ändern Sie den Status dieser Optimierung nur, wenn sich Probleme (etwa ein zu schneller Spielablauf) einstellen. Wir konnten nirgends Fps-Unterschiede durch Umstellen der Option beobachten.

PC-Games-Empfehlung: Auto

Dreifach-Puffer (nur für die Open-GL-API gültig)

Triple-Buffering reduziert bei aktivem Vsync Einbrüche der Fps-Rate, lässt sich aber nur unter der Grafikschnittstelle Open GL forcieren. Ohne Vsync ist die Option kontraproduktiv, da sie Videospeicher kostet.

PC-Games-Empfehlung: „Aus" („An" nur mit aktivem Vsync)



Vertikale Synchronisierung

Kurz „Vsync". Ist diese Option aktiviert, wird die Framerate von der Wiederholfrequenz des Monitors limitiert – beim normalen LCD also auf 60 Fps (60 Hz). Das kostet Leistung, wenn die Grafikkarte nicht in der Lage ist, konstant 60 Fps zu liefern. Diese Einbrüche lassen sich durch Dreifach-Pufferung (siehe oben) abfedern. Ist Vsync aus, sind mehr Fps möglich, Bildrisse (rechts in der Montage) aber die Regel.

Antialiasing-Gammakorrektur

Die Gammakorrektur sorgt dafür, dass die erzeugten Zwischenstufen den optimalen Farbton erhalten. In seltenen Fällen mit hohen Kontrasten wirkt sie allerdings störend.

PC-Games-Empfehlung: „Ein“

Antialiasing (Kantenglättung)

Aliasing beschreibt den berüchtigten „Treppeneffekt“. Antialiasing errechnet Farb-Zwischenstufen, die den Kontrast mildern. Das gilt im Falle von MSAA nur für Polygonkanten, nicht aber für Texturen.

Transparenz-AA dagegen glättet zusätzlich transparente Texturen, wie sie oft für Vegetation, Zäune und filigrane Details genutzt werden. Alle Bilder finden Sie in Originalauflösung auch auf unserer Heft-DVD.

PCG-Empfehlung: 4x (bester Kompromiss)

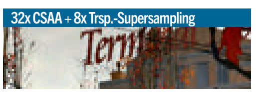
Kein AA



4x Multisampling-FSAA



32x CSAA + 8x Trsp.-Supersampling



Erweiterungsbeschränkung (nur für Open GL)

Ein sogenannter String teilt Open-GL-Anwendungen die Features der Grafikkarte mit. Einige ältere Spiele kommen mit der Länge der Information nicht klar und verweigern den Dienst. Die Beschränkung stutzt die „Datenkette“ auf eine kompatible Länge.

PCG-Empfehlung: „Aus“ (nur bei Problemen aktivieren)

Maximale Anzahl der vorgerenderten Einzelbilder (nur für die Direct-3D-API gültig)

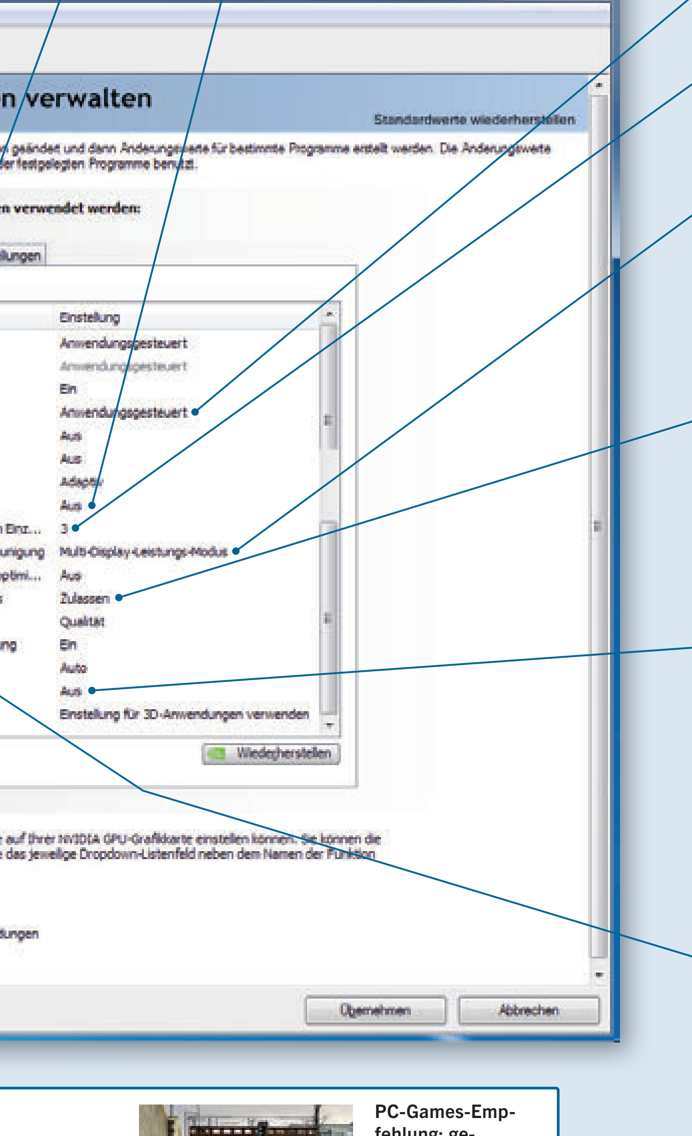
Im Falle einer Grafiklimitierung kann der Prozessor weiterarbeiten und der Grafikkarte in einer Art Warteschlange vorberechnete Bilder zur Verfügung stellen. Dies gewährleistet in Einzelfällen ein flüssigeres Spielgeschehen bei niedrigen Fps. Je höher die Zahl, desto größer ist die Eingabelatenz: Maus- und Tastaturbefehle werden bei mehr als drei vorgerenderten Bildern mit einer deutlichen Verzögerung umgesetzt.

PC-Games-Empfehlung: 2 oder 3 (Treiberstandard)

Multi-Display/Multi-GPU

In Einzelfällen kommt es durch Multi-Display-Beschleunigung zu Leistungseinbußen. Sollten Sie Probleme haben oder ohnehin nur einen Monitor nutzen, wählen Sie für maximale Kompatibilität „Einzel-Display-Leistungs-Modus“.

PC-Games-Empfehlung: Multi-Display-Leistungs-Modus

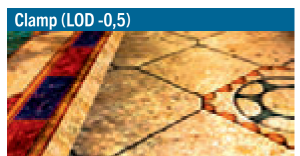


Texturfilterung – Negativer LOD-Bias

Einige Spiele fordern einen negativen Level of Detail (LOD) der Texturen an. Das führt zu deren Schärfung in der Ferne, jedoch auch zu Flimmern, weil die Abtastrate nicht mehr ausreicht. „Clamp“ tackert das Textur-LOD auf 0,0 fest – aber nur, wenn AF aktiv ist. Wird nur bi- oder trilinear gefiltert, so ist der Clamp-Schalter ebenso funktionslos wie derzeit auf Karten der GTX-400-Reihe.

PC-Games-Empfehlung: Clamp

Clamp (LOD -0,5)



Zulassen (LOD -0,5)

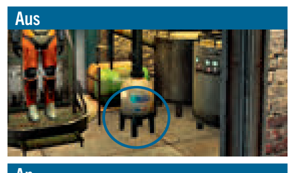


Umgebungsverdeckung

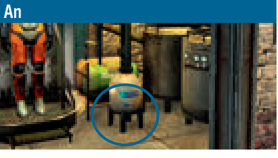
Die mit der Treiberversion 185 eingeführte Qualitätsverbesserung Ambient Occlusion fügt einigen älteren Spielen hübschere Schattierungen hinzu, kostet aber bis zu 40 Prozent Leistung. Objekte erhalten durch die zusätzlichen Schatten einen stärkeren visuellen Umgebungsbezug und „schweben“ nicht mehr im Raum. Funktioniert nicht in Windows XP.

PC-Games-Empfehlung: „Ein“ (greift nur bei unterstützten Spielen, ab Geforce-GTX-Reihe)

Aus



An



Texturfilterungsqualität

Standardmäßig sind im Treiber Sparmaßnahmen beim Texturfilter am Werk. Bei „Qualität“ (Q) und aktiven „Optimierungen“ wird an Textursamples und dem trilinearen Filter gespart, es kann zu Flimmern kommen. „Hohe Qualität“ (HQ) deaktiviert den Sparfilter und die Optimierungen grauen aus. HQ anstatt Q kostet auf einer aktuellen Geforce maximal zehn Prozent Leistung, was die exzellente Qualität wert ist. Die beiden Leistungsmodi resultieren in kaum sicht- oder messbaren Unterschieden im Vergleich zu „Qualität“.

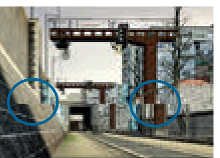
PC-Games Empfehlung: „Hohe Qualität“

Qualität, AF-Optimierungen an



Hohe Qualität, Opt. aus





PC-Games-Empfehlung: geschmacksabhängig: „Aus“ für maximale Leistung, „An“ für beste Qualität

3D-EINSTELLUNGEN IM DETAIL: ATI

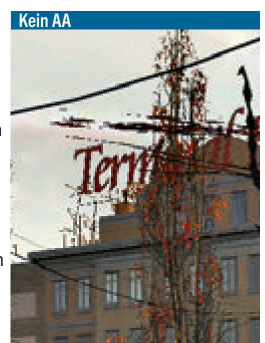
Anti-Aliasing (Kantenglättung)

Diagonale Linien können auf dem gerasterten Bildschirm nur mit dem berühmt-berüchtigten Treppcheneffekt dargestellt werden. Anti-Aliasing lautet der Sammelbegriff für Techniken, die diesen Effekt abmildern. Aktuelle Radeon-HD-Grafikkarten beherrschen die Modi 2x, 4x und 8x. Der 16x-Modus ist ausschließlich für einen Crossfire-X-Verbund (zwei oder mehr Grafikkarten miteinander kombiniert) verfügbar.

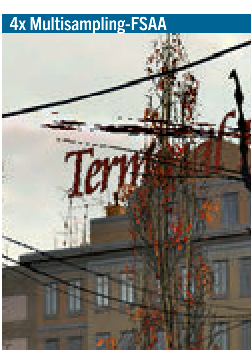
Häufig bringen Spiele eigene Anti-Aliasing-Einstellungen mit. In diesem Fall setzen Sie den Haken bei „Anwendungseinstellungen verwenden".

PC-Games-Empfehlung: 4x AA (bester Kompromiss, besonders hinsichtlich der Videospeicherbelegung)

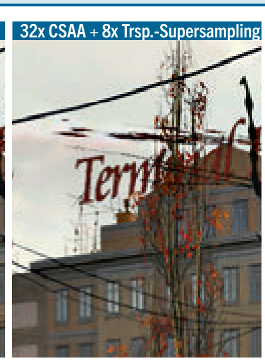
Kein AA



4x Multisampling-FSAA



32x CSAA + 8x Trsp.-Supersampling



Anisotroper Filter (AF)

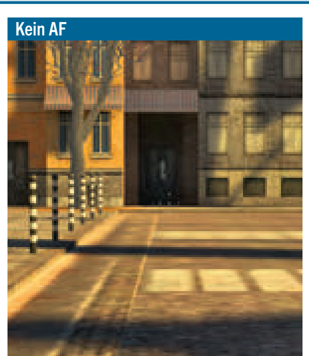
Damit Texturen in der Ferne nicht flimmern und um Leistung zu sparen, nutzen moderne Spiele Mip-Mapping. Unerwünschter Nebeneffekt: Oft erscheinen Texturen in der Ferne wenig detailliert.

Anisotrope Texturfilterung wirkt der verwaschen erscheinenden Optik der Bildschirmtapeten in der Tiefe der Szene entgegen. Texturen werden dabei in Tiefenrichtung stärker abgetastet. So können sie schärfer dargestellt werden, ohne dass es zu dem extremen Flimmern kommt, das bei reiner Veränderung der Level-of-Detail-Einstellungen entsteht.

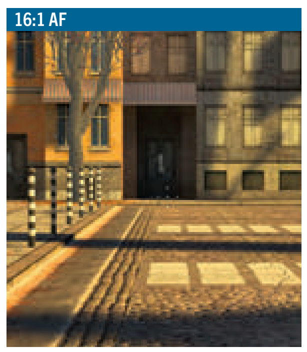
Da anisotrope Filter auf modernen Grafikkarten, speziell ab der HD-4670-/HD-5570-Klasse und höher, kaum mehr Leistung kosten, empfehlen wir, sie grundsätzlich zu aktivieren. Wenn Sie sich an zu hoher Tiefenschärfe stören, können Sie einen kleinen Filter, etwa 4:1, verwenden.

PCG-Empfehlung: 16:1 AF (spätestens ab HD-4000-Reihe)

Kein AF



16:1 AF

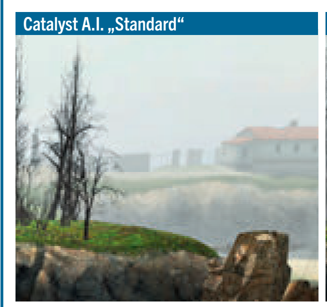


Catalyst A.I.

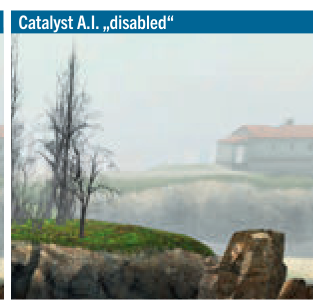
Hinter der Option „Catalyst A.I." verbergen sich spezielle Optimierungen für Spiele. In der Regel sind das Fehler- und Problemumgehungen; manchmal wird allerdings auch an der Bildqualität geschraubt, um die Fps-Leistung zu erhöhen. Die früher bestehende Regel, dass sich ohne Catalyst AI die Bildqualität verbessert, trifft leider nicht mehr zu.

PC-Games-Empfehlung: in der Regel eingeschaltet lassen (Standard)

Catalyst A.I. „Standard"



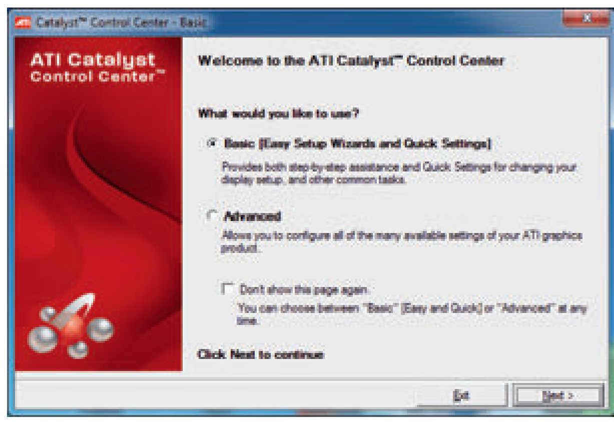
Catalyst A.I. „disabled"



Catalyst Control Center – Basiseinstellungen

Beim ersten Start des Catalyst Control Centers bietet der Installationsassistent Ihnen die Wahl zwischen der ausführlich vorgestellten erweiterten Ansicht des Catalyst Control Centers und der Basis-Version. Zwar sind hier die 3D-Settings auf die oben rechts vorgestellten Profile der „Standard-Einstellungen" beschränkt, dafür stehen zusätzliche Funktionen wie der Avivo Video Converter zur Verfügung.

PCGH-Empfehlung: Spieler nutzen den erweiterten Modus

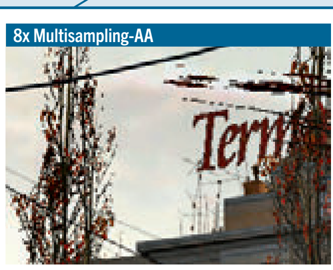


Antialiasing-Modus (Adaptives Antialiasing)

Für moderne Radeon-Karten bietet der Catalyst-Treiber die Auswahl des Antialiasing-Modus an. Mit den Einstellungen „Adaptive Multisample AA" und „Supersample AA" (nur HD-5000-Reihe) kommen auch teiltransparente Strukturen wie Bäume oder Zäune in den Genuss von Kantenglättung – in der Stufe, die Sie zuvor im Bereich „Smoothvision HD-Anti-Aliasing" gewählt haben. Im Bild rechts sehen Sie die Glättungswirkung auf die Buchstaben und die Bäume/Äste.

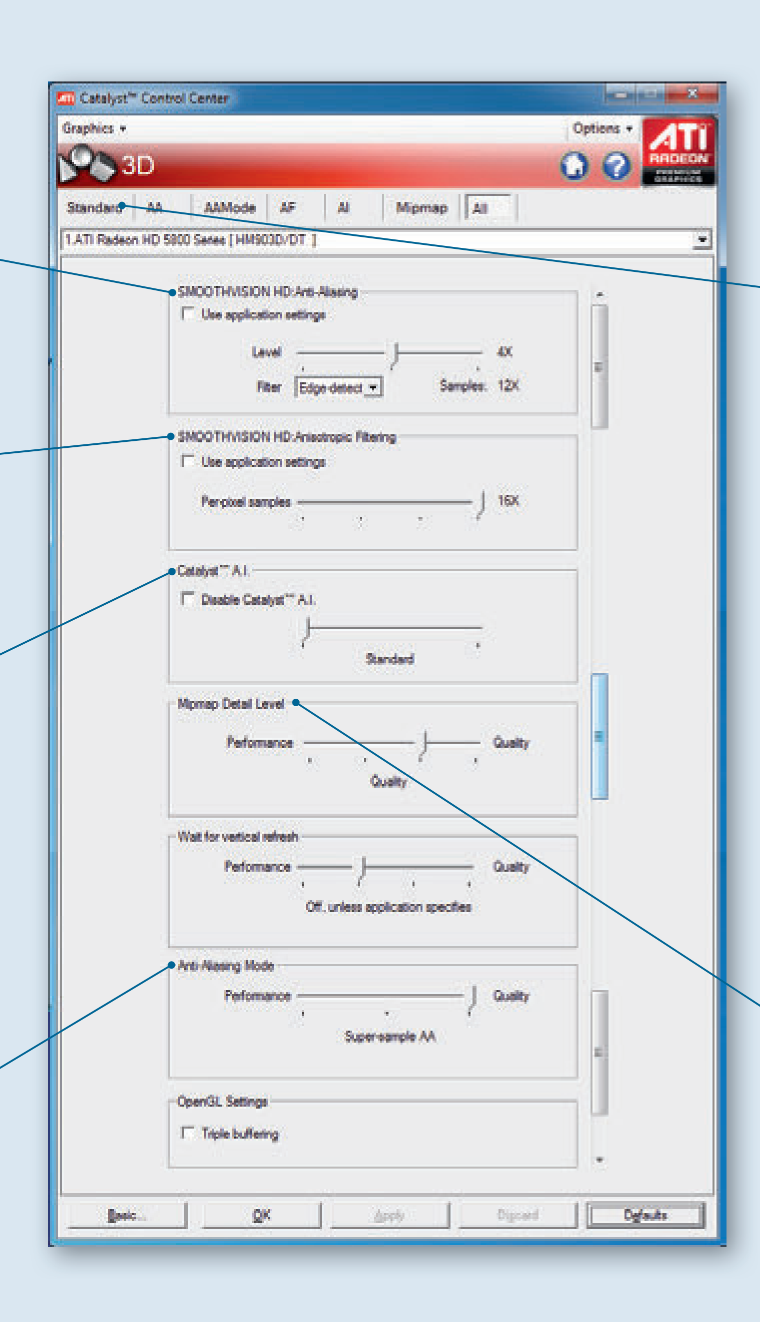
PC-Games-Empfehlung: bei leistungsfähigen Grafikkarten (ab Radeon HD 4850) aktivieren

8x Multisampling-AA



8x Multisampling-AA + adapt. MSAA





Standardeinstellungen

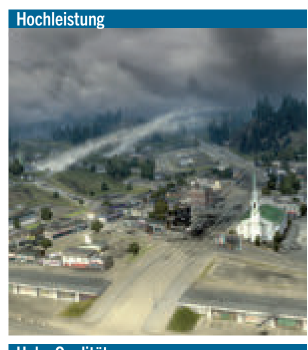
Die sogenannten Standardeinstellungen bieten Ihnen fünf Profile, die einen bestimmten Satz an Einstellungen zusammenfassen. Dazu gehören Antialiasing (bis 4x), anisotroper Filter (bis 16:1) und die Mip-Map-Detailebene. Nicht verstellt werden Catalyst A.I. und der Antialiasing-Modus (Adaptives Antialiasing).

PC-Games-Empfehlung: benutzerdefinierte Einstellungen verwenden

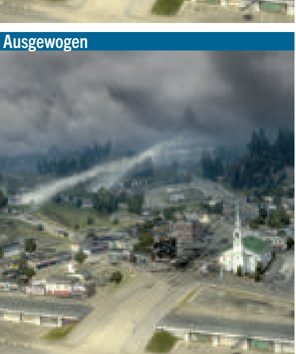
Optimale Leistung



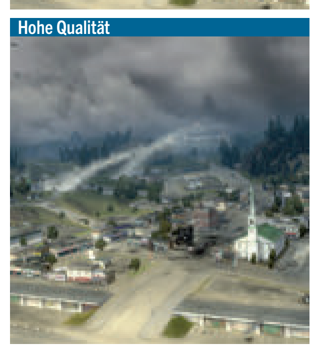
Hochleistung



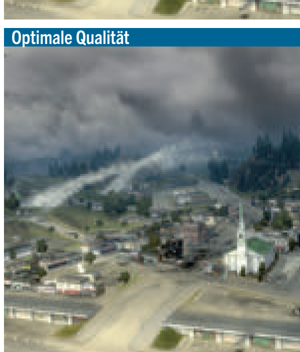
Ausgewogen



Hohe Qualität



Optimale Qualität

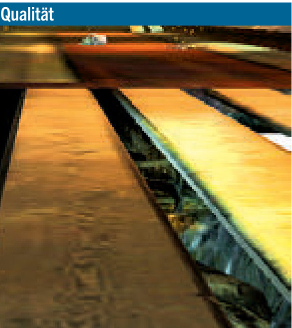


Mip-Map-Detailebene

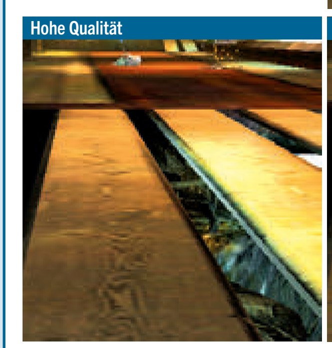
Das als Mip-Mapping bezeichnete Verfahren ist ein spezieller Algorithmus zur Kantenglättung und Optimierung von Texturen. Da diese Einstellung eine sehr deutlich sichtbare Auswirkung auf die Qualität hat, jedoch in puncto Leistung so gut wie gar nicht spürbar ist, empfehlen wir die höchste Qualitätsstufe.

PC-Games-Empfehlung: „Hohe Qualität“

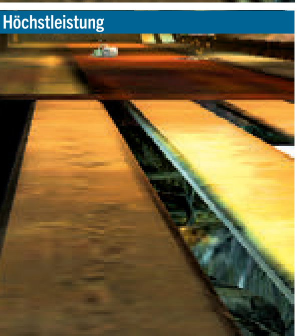
Qualität



Hohe Qualität



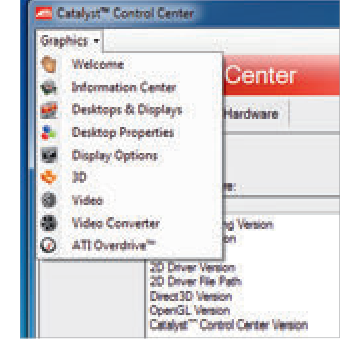
Höchstleistung



Navigation

Im „Advanced“-Modus können Sie per Ausklappmenü (es verbirgt sich hinter der Schaltfläche „Graphics“) zwischen verschiedenen Optionen wählen. Im „Information Center“ finden Sie Angaben zur Grafikkarte (Taktraten, BIOS-Version, Speicher) und zur Treiberversion. Beim „Video Converter“ können Sie den Avivo-Encoder für beschleunigte Videoumwandlung aktivieren, Ati Overdrive schließlich enthält die Übertaktungsfunktionen und Lüfterregelung (je nach Hersteller).

PC-Games-Empfehlung: keine



 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.



ANHÄNGLICH | Bereits im ersten Haus auf der ersten Map verfolgt uns ein Tank. Nachdem er zwei unserer Kollegen geplättet hat, packen wir dann doch lieber einen Molotowcocktail aus …

LEFT 4 DEAD 2

2 Evil Eyes

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Da stehen Sie nun, Ihre vier Helden. Mitten in der Pampa. Neben einem umgestürzten Auto liegen Wummen, Munition und Medipacks am Boden. Zugegeben, so beginnt eigentlich jede Mod für **Left 4 Dead 2** und den Vorgänger. Doch diese hier könnte als offizielles Add-on durchgehen.

Bereits nach ein paar Schritten in Richtung der popeligen Holzbrücke stürmt die erste Welle Infizierter auf Sie zu. Massen an Untoten trachten Ihrer Heldentruppe nach dem virtuellen Leben. Von den Kämpfen im nächsten Haus gar nicht zu reden. Spätestens wenn Sie in den engen Räumen auch noch von einem Hunter, Tank und Charger gejagt werden und Ihre Kollegen ob deren starker Attacken umfallen wie die Fliegen, steht Ihnen der Angstschweiß auf der Stirn.

Die Spielerweiterung umfasst sechs Levels, in denen Sie sich durch eine Sumpflandschaft kämpfen, die fast makellos in Szene gesetzt wurde. Die tolle Atmosphäre wird vor allem durch clevere Skripte, stimmungsvolle Beleuchtung und passende Soundeffekte erreicht. Speziell wenn am Ende der Kampagne ein Gewittersturm aufzieht, der die Sicht und das Hörvermögen verringert, oder Sie während einer Bootsfahrt durch einen engen Kanal von Untoten-Horden verfolgt und angegriffen werden, bleiben Ihnen diese Ereignisse auch nach dem Abspann im Gedächtnis. Ein gutes Zeichen.

Mit der Fan-Kampagne 2 Evil Eyes legen die Modder der **Left 4 Dead 2**-Community die Messlatte für kostenlose Erweiterungen des Zombie-Shooters ein Stück höher. Die Mod, die nicht nur im Einzelspieler-, sondern auch im Koop- und Versus-Modus spielbar ist, muss sich nicht vor den offiziellen Erweiterungen vom Hersteller Valve verstecken – im Gegenteil: Leveldesign, Detailfülle, Sound, Skripte – hier stimmt fast alles. Großartig! *(mb)* ❑

Info: l4dmaps.com/details.php?file=4634



RÄUCHERMÄNNCHEN | So nah an sich herankommen lassen sollten Sie diesen Bosszombie (Smoker) eigentlich nicht. Allerdings war er schon angeschlagen und wir machten kurzen Prozess mit ihm.



MASSENAUFLAUF | In diesem Level müssen Sie sich irgendwie durch die (unendlichen) Massen an Untoten kämpfen, um in einer Fabrik in der Nähe den Alarm abzustellen und den Ansturm zu stoppen.



MUSIKALISCH | Mit der sogenannten Stalinorgel steht den sowjetischen Truppen eine Artillerie-Einheit mit großer Reichweite zur Verfügung, die Raketensalven abfeuert und ein immenses Zerstörungspotenzial bietet.

SCHUTZWALL | Diese russische Artilleriestellung wird von einem KV-2 bewacht. Dieses schwere Sturmgeschütz ist eine der Einheiten, die Sie durch gewonnene Erfahrungspunkte freischalten können.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Eastern Front

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Company of Heroes konzentrierte sich ausschließlich auf die Gefechte der westlichen Alliierten mit den Achsenmächten und ergänzte das Geschehen noch durch die beiden Erweiterungen **Tales of Valor** und **Opposing Fronts**. Dieses Mal geht es in die andere Richtung – nämlich nach Osten.

Ein talentiertes Mod-Team aus mehr als 50 Mitgliedern, die aus Nordamerika und Europa stammen, hat **Eastern Front** geschaffen. Eine mehrsprachige Spielerweiterung, die nun auch die Sowjetunion ins Spiel bringt und als neue und vollständig spielbare Fraktion im Mehrspieler-Modus integriert. Zudem bastelten die Jungs auch 21 neue Karten. Diese sind sowohl in Gefechten gegen den Computer als auch im Mehrspieler-Modus gegen menschliche Feldherren spielbar. Wer nun jedoch denkt, die Modder hätten einfach bestehende Einheiten aus dem Originalspiel oder den Add-ons genommen und mal eben nur frische Texturen darübergelegt, irrt gewaltig. 20 sowjetische Einheiten, mit denen Sie Ihrem Gegner mächtig einheizen können, sind von Grund auf neu entwickelt worden.

Im Gegensatz zu den bekannten Parteien spielt sich die Sowjetunion völlig anders, denn mit ihr überrollen Sie die feindlichen Stellungen eher mit Masse als Klasse und nutzen gezielte Partisanenschläge, um den Nachschub des Feindes zu stören. Und sollte es doch mal nötig sein, größere Kaliber aufzufahren, spielen Sie dem Feind eine hübsche Melodie auf der Stalinorgel.

Das Team hat bei der Realisierung von **Eastern Front** ganze Arbeit geleistet und liefert Ihnen detailgetreue Nachbildungen der Panzer und anderer Fahrzeuge, die sich vor den Einheiten des Hauptspiels nicht zu verstecken brauchen. Auch der Sound ist wirklich gut gelungen und sorgt für stimmungsvolle Spielpartien. Sämtliche sowjetische Einheiten sind neu vertont und kommentieren Befehle in ihrer eigenen Landessprache, was die ohnehin schon gelungene Atmosphäre noch um einiges steigert.

Die neuen Karten sind sehr abwechslungsreich gestaltet und strotzen nur so vor Details. Mit Trümmern übersäte, verschneite Landschaften wechseln sich mit zerschossenen Fabrikkomplexen und zerbombten Stadtteilen ab. Verbissene Stellungskämpfe im rauen Mütterchen Russland sind also vorprogrammiert. Wer sich jetzt an Filme wie **Duel – Enemy at the Gates** und **Steiner – Das Eiserne Kreuz** erinnert fühlt, weiß schon ziemlich genau, was mit dieser Mod auf ihn zukommt.

Was dem Mod-Team in dreijähriger Arbeit gelungen ist, kann sich wirklich sehen lassen. Das Balancing ist nahezu perfekt, die Grafik richtig gut und zusätzlich gibt es noch mehr als 20 frische Karten. Nicht zu Unrecht schreiben die Entwickler also auf ihrer Projekt-Homepage, dass es sich bei **Eastern Fronts** eher um eine weitere Expansion als „nur" um eine Modifikation handelt. Als nächste Updates der Mod sind eine weitere Fraktion, eine Kampagne, neue Operationen (spezielle Spielmodi) für Einzel- und Mehrspieler sowie Zusatzeinheiten als optionale Ergänzung für alle bereits vorhandenen Fraktionen geplant. *(rs/mb)* ❑

Info: www.easternfront.org

INTERVIEW MIT **GERRIT „LORD ROMMEL" GRIEBL VOM EASTERN-FRONT-TEAM**

„Wir planen eine umfangreiche Einzelspielerkampagne."



Gerrit Griebl ist Historiker bei der **Eastern Front**-Mod.

PC Games: Ihr habt eine neue Partei ins Spiel eingebaut. Gab es weitere Einheiten, die ihr noch gern realisiert hättet?
Griebl: „Es gibt noch einige Punkte, die wir in absehbarer Zeit versuchen einzubauen. Darunter fallen durchaus neue, ergänzende Einheiten. Hier sei etwa der Begriff der Reward-Units, also der Zusatzeinheiten, genannt, aber auch neue Einzelspieler-Kampagnen sowie neues Material für den Mehrspieler-Modus."
PC Games: Bisher gibt es in **Eastern Front** nur die russische Seite. Dürfen wir uns auch auf Achsenmächte freuen?
Griebl: „Ja. Ihr dürft euch auf ein Ostheer aufseiten der Achse freuen. Dieses wird als Gegenfraktion zur Roten Armee entwickelt und basiert in seiner Erscheinung auf historischen Aspekten der Wehrmacht an der Ostfront. Das Team ist bereits mit der Entwicklung der neuen Fraktion beschäftigt. Details sind aber vorerst noch geheim."
PC Games: Plant ihr auch eine Einzelspieler-Kampagne?
Griebl: „Ja. Neben dem Ostheer widmet sich ein Teil des Teams auch einer neuen Einzelspieler-Kampagne. Die erste ist zwar relativ klein, aber wir arbeiten auch an einer Hauptkampagne, die den Umfang der Kampagne des Add-ons **Opposing Fronts** haben soll. Außerdem sollen die Kampagnen, wie aus **Tales of Valor** bekannt, neue Zusatzeinheiten für die Mehrspielerschlachten freischalten."



ES WERDE LICH | Gegner wie dieser gepanzerte Lich sind nicht zu unterschätzen. Für solche Kämpfe sollten Sie viele Heiltränke dabeihaben.



ANGRIFF | Mit Schlachtenstolz-Set-Rüstung, Knochenschild und Artefakt-Schwert kämpfen Sie im magisch kontaminierten Südreich-Krater (schwebende Inseln) gegen einen Arkan-Golem.



ZAUBERHAFT | Während des landesweiten Magieverbots bewacht ein Soldat des Kanzlers eine „Hexenglocke", die Alarm schlägt, wenn jemand in ihrem Umkreis Magie benutzt.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Nehrim



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 50 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Questmods für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** gibt es viele. Aber eine fertige Komplettkonvertierung (Total Conversion) suchten Spieler vergeblich – bis jetzt. Am 9. Juni 2010 wurde mit **Nehrim: Am Rande des Schicksals** eine kostenlose Modifikation veröffentlicht, die so umfangreich ist und ein so intensives Spielerlebnis bietet, dass sie ihresgleichen sucht.

Mehr als vier Jahre arbeitete das Entwicklerteam SureAi an **Nehrim**. Die Mod benutzt die Grafik-Engine von **Oblivion**, um eine nagelneue und von Hand gebaute Spielwelt etwa in der Größe von Cyrodiils, der Welt von **Oblivion**, darzustellen. Die Hauptquest dreht sich um Zauberer, Macht, einen Bürgerkrieg und Schicksal. Anfangs treten Sie als Azubi einer Vereinigung von Magiern bei, die für die Freiheit der Menschen im Königreich Nehrim kämpft. Die interessante Story, die durch gelungene Dialoge und Dokumente erzählt wird, in ihrer epischen Breite zu erläutern, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

Nehrim bietet neben einer lebendigen und schicken Spielwelt (tolle Beleuchtung, Vögel am Himmel, Brandung am Stand, Tiefenunschärfe) auch frische Waffen, neue Rüstungen und Rüstungssets, viele unterschiedliche Dungeons und schöne Außenlevels sowie ein geändertes Gameplay. Schleichangriffe und Bogenschießen sind effektiver als in **Oblivion** und auch das Blocken absorbiert mehr Schaden.

Das geänderte Magiesystem sorgt dafür, dass Sie Gegner nun auch mit Feuerbällen umwerfen oder mit Eiszaubern einfrieren können. Die Stärke Ihrer Gegner hängt von der Spielregion ab, nicht mehr vom Spielerlevel, was eine geänderte, aber ausgewogene Spielbalance mit sich bringt. Die Mod bietet ein Erfahrungspunktesystem für erfüllte Quests und getötete Gegner und ähnlich wie in **Gothic** nutzen Sie diese Punkte bei Lehrern zum Verbessern Ihrer Fertigkeiten.

Die etwa 30 Nebenquests sind größtenteils erfrischend anders gestaltet als oft im Genre üblich. Vergessen Sie dröge „Bring mir zehn Kräuter"-Aufgaben und helfen Sie stattdessen etwa einem Tolpatsch, der sich einen zu kleinen Helm auf den Kopf gestülpt hat, diesen wieder herunterzubekommen. Der neue Soundtrack aus 50 Stücken sowie die äußerst gelungene Vertonung runden das intensive Spielerlebnis ab. **Nehrim** ist einfach klasse! *(mb)* ❑

Info: www.nehrim.de

ANNO 1404

I.A.A.M. 1404



Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Normal

Unter dem etwas sperrigen Namen **Inoffizieller Anno Addon Mod** (**I.A.A.M. 1404**) legen die Macher des erfolgreichen **D.E.A.P. !70!**-Mod jetzt nach und präsentieren mit dem Nachfolger eine sehr detailverliebte und umfangreiche Fan-Erweiterung, die viele Features des Originalspiels **Anno 1404** verändert oder erweitert. Beim Start fällt nun sofort das neue Baumenü auf, das die Gebäude nach ihren Aufgaben und nicht mehr nach den Klassen der Bewohner Ihrer Insel unterteilt.

Die Macher der Mod spendieren Ihnen mit Stoffen, Kartoffelschnaps und Tonwaren gleich drei neue Waren und auch neue orientalische Hafenanlagen wie Kaimauer (als Bausatz), Lager, Hafenmeister und Wehrturm sind jetzt verfügbar. Außerdem gibt es zwei neue Werften (mittlere Werft und Spezialwerft) sowie überarbeitete Schiffe (jeweils kleines, mittleres und großes Handels- bzw. Kriegsschiff, Flaggschiff, Korsarenschiff und einen Frachter).

I.A.A.M. 1404 schraubt außerdem an den Bedürfnissen der Bürger. So verlangen die Einwohner nun bereits ab der Stufe Bauer fünf Waren. Gut, dass mit dem Wachhaus und dem Theater dann auch gleich noch neue Häuser zur Bedürfniserfüllung bereitstehen.

Zudem werden die Waffenschmiede und die Kanonengießerei wegen der geänderten Schiffbaumöglichkeiten bereits früher im Spielverlauf freigeschaltet und die Landschaftsgärtner unter den Spielern greifen auf die erweiterten Möglichkeiten zurück, die Insel mit neuen Zier-Objekten wie Zäunen, Kisten, Booten, Feldern, Hecken oder Marktständen zu verschönern, um die Zufriedenheit der Einwohner zu erhöhen. Übrigens ist nun auch Landhandel möglich, es gibt neue Wappen fürs Spielerprofil und ein viertes, die Sichtweite der Schiffe erhöhendes Monument, die Norias besitzen eine größere Wassermenge und, und, und. Super!

Info: www.projectanno.de/iaam

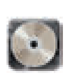


AUFGERÄUMT | Das Baumenü wurde neu gestaltet und wirkt nun übersichtlicher.

SCHÖNER WOHNEN | Es gibt viele neue Verzierungen; einige müssen aber erst freigeschaltet werden.

GOTHIC 2

Sarkeras – Artefakt der Ahnen



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Sogar in Zeiten, in denen mit **Arcania** bereits der vierte Serienteil der **Gothic**-Serie vor der Tür steht, basteln fleißige Modder noch immer an Erweiterungen für **Gothic 2**. Ende Mai hat Felix Wendler aka Golden Age eine neue Questmod für den Rollenspiel-Klassiker veröffentlicht.

In Sarkeras – Artefakt der Ahnen betreten Sie eine komplett neue Welt mit einer spannenden Hintergrundgeschichte, die unabhängig von **Gothic** ist. Die Story: Krieg steht bevor. Deshalb werden Waffen gebraucht, die aus hartem Erz bestehen. Um den Rohstoffbestand in Erfahrung zu bringen, werden Sie gemeinsam mit anderen Botschaftern in alle umliegenden Erzminen des Landes geschickt. Natürlich verläuft die aus 20 Quests bestehende Mission gänzlich anders als geplant …

Für eine gelungene Atmosphäre sorgen nicht nur die frisch komponierte Musik und die komplette Sprachausgabe, sondern vor allem auch die neu geschaffenen Monster, neue interaktive Objekte sowie Items und Gegenstände. Modder Golden Age hat außerdem einen Schwerpunkt auf neu entwickelte Animationen gesetzt, wodurch der Spieler wirklich viele neue Dinge erleben und auch Gegenstände benutzen kann.

So schieben Sie etwa Kisten vor einem Eingang beiseite, öffnen Särge oder schlagen, nachdem Sie die Gestalt eines Monsters angenommen haben, sogar Wände ein. Im Vergleich zu anderen Mods stechen besonders Intro und Outro ins Auge. Diese bestehen nämlich im Gegensatz zu vielen anderen Mods nicht aus Spielsequenzen, sondern wurden komplett in 3D gerendert. *(mb)* ❑

Info: www.worldofgothic.de

DAS TIER IN DIR | Der Bulmogg taucht nicht nur als Gegner in der Mod auf: Der Held kann sich auch in ein solches Monster verwandeln, um Dinge zu erledigen, für die er als Mensch zu klein und schwach wäre.



RUHESTÖRUNG | In diesem düsteren Gewölbe haben schon viele tapfere Krieger ihr Leben gelassen. Und auch unser Held wird hier plötzlich von einem gefährlichen Schattenkrieger angegriffen.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Total War Realism

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 80-100 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer

Medieval 2: Total War strotzte seinerzeit vor epischen Schlachten und einer ihresgleichen suchenden Atmosphäre, die Spieler in den Bann zog. Dennoch machte Creative Assembly damals einige Abstriche in Sachen Realismus, um den Spielern einen besseren Einstieg und ein flüssigeres Gameplay zu gewährleisten. Einigen Anhängern der **Total War**-Reihe war das aber zu viel des Guten und deshalb entwickelte Modder Creatur_1 die **Realism Mod** für **Medieval 2: Total War**.

Die Mod erweitert die Hauptkampagne und sorgt dafür, dass das Spiel vor einem akkuraten historischen Hintergrund abläuft. Dafür überarbeitete der Modder die Hauptkarte und fügte zu den Territorien neue hinzu. Die Welt von **Medieval 2** teilt sich damit in mehr als 190 Gebiete auf. Die Namen der Gebiete und Städte stimmen nun mit denen aus den Geschichtsbüchern überein. Außerdem verpasste Creatur_1 den Einheiten eine Schönheitskur und überarbeitete zahlreiche Texturen. Soldaten aller Parteien tragen nun die den Epochen entsprechenden Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

Spieler haben jetzt die Möglichkeit, neben vier neuen Parteien auch sämtliche Königreiche von Anfang an zu spielen. Dies beschränkt sich nicht auf die Kampagne, sondern gilt auch für die historischen Schlachten, die noch mal um 30 komplett neue Gefechte erweitert wurden. Einen leistungsstarken PC vorausgesetzt, können Sie die Zahl Ihrer Einheiten auf unglaubliche 500 erhöhen, was die Realitätsnähe nochmals steigert. *(rs/mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/medieval-ii-totalwar-realism



MASSENSCHLACHT | Durch die Erhöhung der Einheitenanzahl und die Überarbeitung der Texturen Ihrer Soldaten wirken die Schlachten noch authentischer als zuvor.



AUFGEBOHRT | Durch die Mod werden die britischen Inseln um weitere Grafschaften wie Dorchester und Canterbury erweitert. Auch auf dem französischen Festland hat England nun zwei Städte.

GRATISSPIEL

Re-Mission: The Game



Dass immer neue Wege gesucht werden, um Krebs effektiv zu bekämpfen, ist ja hinlänglich bekannt. Aber dass es mittlerweile sogar Computerspiele gibt, die mit in die Therapie einbezogen werden, nicht unbedingt.

Das Gratisspiel Re-Mission: The Game wurde im Auftrag der gemeinnützigen Organisation Hopelabs hergestellt, die durch Forschung und neue Behandlungsmethoden die Gesundheit und Lebensqualität von chronisch kranken Kindern und Jugendlichen verbessern will. Das Spiel richtet sich daher vor allem an Heranwachsende oder junge Erwachsene, die sich augenblicklich in einer virtuellen Behandlung gegen verschiedene Arten von Krebs, insbesondere Blutkrebs, befinden. Spielerisch soll der Patient so für verschiedene Behandlungsmethoden sensibilisiert werden und einen näheren Einblick in die schreckliche Krankheit erhalten.

Re-Mission lässt sich am ehesten als eine Mischung aus **Tomb Raider** und der Zeichentrickserie **Es war einmal … das Leben** beschreiben. Ihr Alter Ego ist ein Nanobot namens Roxxi, der in einen von Krebszellen befallenen Organismus injiziert wird und dort in klassischer Shooter-Manier sowohl den kranken Zellen als auch den daraus resultierenden Infektionsherden den Garaus macht.

Dabei müssen Sie nicht nur zielsicher mit der Maus agieren, sondern gleichzeitig auch den Patienten und seinen Zustand im Auge zu behalten. Nimmt der Patient seine verordneten Medikamente ein? Breitet sich ein Bakterienherd unkontrolliert aus? All diese Dinge haben nicht nur einen pädagogischen Effekt, sondern machen das Spiel, in dem Sie 20 Patienten mit verschiedenen Krankheitsbildern verarzten können, auch interessant und herausfordernd. *(rs/mb)* ❑

Info: www.re-mission.net

Gratisspiel (englisch)
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel



FEUER FREI! | Sie steuern Roxxi in der Schulterperspektive durch den Körper des Patienten. Dabei versuchen Sie, die Krebszellen durch Beschuss zu vernichten und das gesunde Gewebe zu schützen.

FILM AB! | Zwischen den Missionen erzählen Zwischensequenzen die Geschichte. Hier erläutert Dr. West als holografische Roboter-Projektion Ihrer Spielfigur Roxxi die Details ihres nächsten Auftrages.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION – SHIVERING ISLES

Ayleiden Ruins Expanded

In der **The Elder Scrolls 4: Oblivion**-Mod **Lady Rowenas and NNWs Ayleiden Ruins Expanded** jagen Sie wieder einmal geheimnisvollen, versteckten Schätzen hinterher.

Vor langer Zeit übertrugen die Ayleiden einen Großteil ihres gesammelten Wissens in ein Artefakt und versteckten dieses zusammen mit anderen Wertgegenständen. Soldaten, die diese vor ungefähr 80 Jahren fanden, erkannten den wahren Wert ihrer Beute nicht und nun sind diese Kostbarkeiten in der kaiserlichen Schatzkammer verschollen. Als nun die Magiergilde auf diese Schätze aufmerksam wird und Nachforschungen anstellt, können Sie natürlich nicht tatenlos zusehen. In den Gilden von Anvil und Skingrad finden Sie erste Hinweise, die Sie auf die Fährte des fantastischen Artefakts bringen.

Der Umfang dieser Mod begeistert, müssen Sie sich doch gleich durch mehrere neue Dungeons rätseln. In den ersten kleinen Verliesen verbringen Sie schon mehr als eine Stunde. Aber Obacht: Ihr virtuelles Leben endet schnell, wenn Sie blind alle Schalter betätigen und Kisten öffnen. Denn die Dungeons sind mit Fallen gespickt. Deswegen sollten Sie sich auch nicht vor Level 25 an diese Quest-Mod wagen. *(ps/mb)* ❑

Info: www.tesnexus.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 15 -20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

LEBENSGEFÄHRLICH | Der harte Kampf gegen diese drei Gegner fordert Ihnen alles ab.

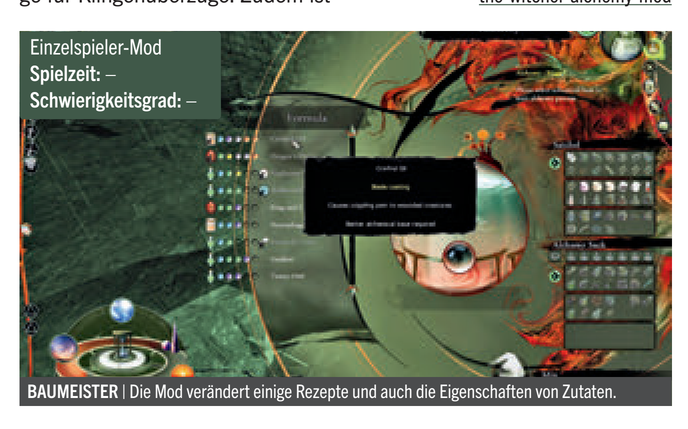
THE WITCHER

The Witcher Alchemy Mod

Die kleine Erweiterung **The Witcher Alchemy Mod** stammt von Adam „Fantasta" Dukszto aus Polen und verändert das Alchemiesystem des Rollenspiels.

Wichtigste Neuerungen: Einfacher Alkohol kann nicht mehr als Tränkebasis verwendet werden und Talg ist jetzt die Standard-Grundlage für Klingenüberzüge. Zudem ist die Herstellung von Grundlagen für Bomben und Klingenüberzüge nun in drei Kategorien unterteilt. Die Mod erhöht den Schwierigkeitsgrad, weil Sie zur Herstellung von Tränken gezielter einkaufen müssen, weniger Geld zur Verfügung haben und nicht mehr so viele Tränke tragen können. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/the-witcher-alchemy-mod

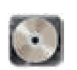


Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

BAUMEISTER | Die Mod verändert einige Rezepte und auch die Eigenschaften von Zutaten.

THE WITCHER

Talisman of Eternal Fire

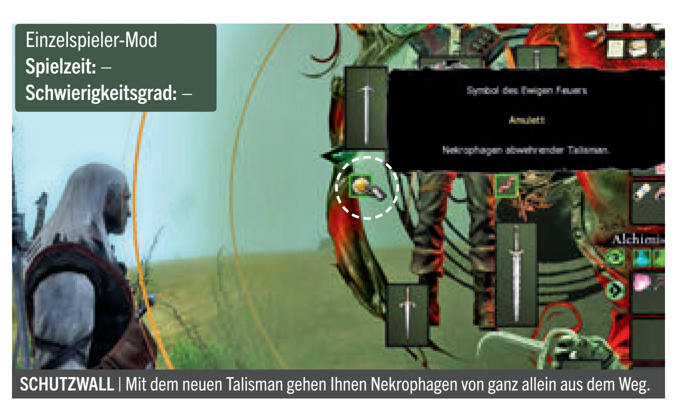


Neben der **The Witcher Alchemy Mod** (siehe links) hat Modder Adam „Fantasta" Dukszto noch eine weitere Mini-Mod kreiert. Diese führt mit dem „Symbol of Eternal Fire" einen zusätzlichen Gegenstand ein.

Die Idee dafür stammt von den Entwicklern selbst, die diesen Gegenstand ursprünglich entwarfen, ihn aber schließlich – aus welchen Gründen auch immer – doch nicht in die finale Version des Spiels implementierten.

Der neue Talisman ist ein Abwehrmittel für alle Nekrophagen. Solange Sie das Item bei sich tragen, werden diese Monster vor Ihnen die Flucht ergreifen. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/talisman-of-eternal-fire



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

SCHUTZWALL | Mit dem neuen Talisman gehen Ihnen Nekrophagen von ganz allein aus dem Weg.

+++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD-SPLITTER +++ MOD

CRYSIS: CRYBUSTERS EPISODE 2
Verwirrung um das Sequel der **Crysis**-Mod **Crybusters**. **Cryst and Devil** wurde kurz nach Release vom Modder aus rechtlichen Gründen wieder zurückgezogen. Sobald sie erneut veröffentlicht wird, stellen wir die Mod im Heft vor.
Info: www.moddb.com/mods/crybusters-mission-ii-cryst-and-devil

OBLIVION: DÄMONENGRUFT 2
Silvan Vornweg, der Macher von **Dämonengruft** – **Extended Edition**, arbeitet an Teil 2 der Einzelspieler-Mod, die im Juli erscheinen soll. Diesmal müssen Sie eine mystische Ayleidenruine erkunden. Einen Trailer gibt es hier zu sehen:
Info: youtube.com/watch?v=QhAGz2lnbvs

COMPANY OF HEROES: VIETNAM CONFLICT
Die Mod **Vietnam Conflict** will mit historisch korrekten Jets, Panzern, Waffen und neuen Karten den Vietnamkrieg thematisieren. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.
Info: www.moddb.com/mods/company-of-heroes-vietnam-conflict

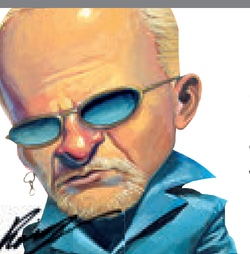
PORTAL 2 MAP-PACK
Obwohl der Name etwas anderes verheißt, handelt es sich um eine Erweiterung für **Portal 1**. Das Kartenpaket von Skinnycap beinhaltet fünf Kammern. Sie müssen in vier Kammern je ein GLaDOS-Auge einsammeln, um die letzte Kammer zu verlassen.
Info: moddb.com/mods/portal-2-mappack

S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT: REDUX
Die **Redux**-Mod für **S.T.A.L.K.E.R. CoP** bringt realistische Waffen, eine verbesserte KI, ein neues Lagerplatz-System für Ausrüstung, neue Missionen, frische Klamotten und Helme sowie unzählige weitere Veränderungen.
Info: moddb.com/mods/call-of-pripyat-redux

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Früher war alles besser? Von wegen. Die guten alten Zeiten waren vor allem eines: lebensgefährlich!"

Wenn wir von den guten alten Zeiten schwadronieren, haben wir offenbar verdrängt, wie gefährlich die im Gegensatz zur heutigen Zeit waren. Wenn ich von den Gefahren von früher rede, meine ich jetzt nicht den Raubsaurier, der nach unserem Leben trachtete, und auch nicht das Wolfsrudel vor dem Dorf. Ich rede von Gefahren, die einige von euch vielleicht noch selbst gekannt haben – oder zumindest ihren Vater dazu befragen können. Früher gab es zum Beispiel einmal Autotüren, die nicht nach vorne, sondern nach hinten aufgingen. Das brachte beim Einstieg mehr Platz und mehr Komfort. Allerdings hatte es den kleinen Nachteil, dass, wenn ein vorbeifahrendes Auto die Tür streifte, diese mit Wucht zugeworfen wurde und das Bein des Fahrers amputieren konnte. Auch ist es vorgekommen, dass solch eine Tür, nachlässig geschlossen, sich auf der Autobahn plötzlich öffnete und urplötzlich ein Familienmitglied fehlte. Es hatte also durchaus seine Gründe, warum solche Türen früher „Selbstmördertüren" genannt wurden. Schnell und zu Recht gerieten sie in Vergessenheit. Sehr zu meinem Erstaunen verbaut seit Kurzem aber die Firma Opel genau diese Türen in eine fahrbare Kasperbude. Was früher gefährlich war, ist heute innovativ! Damals wurden auch alle Motorräder mit einem verhassten Bauteil ausgerüstet, welches fast das ganze Hinterrad verdeckte und als „Kuchenblech" berüchtigt war. Ganz böse Jungs entfernten es, womit die Betriebserlaubnis des Kraftrads erlosch – so gefährlich war es, ohne das Ding zu fahren! Heute haben wir es viel besser und dieses Bauteil findet sich nur noch an historischen Maschinen. Damals war es gemeingefährlich, ohne das Ding zu fahren, heute ist es schick und völlig normal. Ich habe zwar nicht die geringste Ahnung, welche Umstände sich jetzt da geändert haben, freue mich aber, dass ich in so sicheren Zeiten wie den jetzigen leben darf. Und was haben wir nicht schon alles für grauenhafte Katastrophen überlebt! Hieß es damals noch, dass sich das größer werdende Ozonloch dadurch bemerkbar machen würde, dass wir in wenigen Jahren nur noch im Schutzanzug in die Sonne gehen könnten, scheint heute irgendwer das Loch irgendwie geflickt zu haben und das Ozonloch ist genauso bedrohlich geworden wie der saure Regen, der unsere ganzen Wälder dahinraffen sollte. Die Jüngeren unter euch können ja googeln, was man unter diesen Begriffen verstand. In den 80er-Jahren hatten wir alle eine Heidenangst, weil sich die Erde brutal abkühlte und wir bald unter meterdicken Eisdecken leben müssten. Aber heute haben wir es besser. Wir werden nicht erfrieren und überall wird es wärmer. Wer damals nicht vom Ozonloch, dem sauren Regen oder der globalen Eiszeit dahingerafft wurde, hatte eine reelle Chance, dafür einer damals modernen Krankheit zum Opfer zu fallen. BSE, Vogel- und Schweinegrippe lauerten nur darauf, uns nachhaltig zu dezimieren. Zum Glück leben wir in so sicheren Zeiten, dass wir mit diesen Schreckensszenarien bald nur noch in Wiederholungssendungen der Fernsehsender konfrontiert werden. Selbst die Ölkrise, die uns in den wilden 70ern den autofreien Sonntag bescherte, ist vorbei. Öl gibt es wieder im Überfluss, wie man im Golf von Mexiko allzu deutlich sehen kann.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Horns Vulkan

„Vielleicht solltet ihr euch auf einen Ort einigen."

Hallo Rainer,
im Editorial der Ausgabe 06/10 schreibt ihr, dass der isländische Eyjafjallajökull die Reise nach Los Angeles verhindert hat. Auf Seite 24 desselben Heftes jedoch habt ihr den Vulkan plötzlich nach Finnland umgesiedelt, da ihr schreibt, dass selbst der finnische Vulkan deinen Kollegen Robert Horn nicht daran hindern konnte, Call of Duty Black Ops *zu testen. Vielleicht solltet ihr euch auf einen Ort einigen und den armen Vulkan nicht so in der Gegend rumschicken …*

Mit freundlichem Gruß: Nils Martel

Ja, unseren Lesern entgeht nichts. Ich bin stolz auf euch! Die ganze Aschewolke hat uns so die Sicht vernebelt, dass eine genaue Ortsbestimmung nicht möglich war. Klingt das glaubwürdig? Jetzt sei aber ehrlich … Wer ohne nachzudenken und Google zu benutzen den Unterschied zwischen Finn- und Island kennt, gewinnt meine Hochachtung, wird Klugscheißer des Monats und ich leg sogar noch einen Sonderpreis drauf. Ja, dem Kollegen ist ein kleiner, aber verzeihlicher Lapsus unterlaufen. Kein Wunder, so wie das arme Hörnchen an manchen Monaten in der Weltgeschichte herumgescheucht wird.

Rundgang

„Ich finde die Überlegung toll."

Hallo Herr Rosshirt,
in Ihrer Antwort „Mehr tolle Figuren" erwähnten Sie die Überlegung, in einer Folge von „Rossis Welt" lediglich mit der Kamera durch die Räumlichkeiten der Redaktion zu laufen. Ich habe diese Idee zum Anlass genommen, meinen ersten Leserbrief zu verfassen. Ich finde die Überlegung toll, mich würde es schon interessieren, wie es in der PC-Games-Redaktion aussieht und wie die Redakteure so arbeiten. Ich kann mir auch denken, dass ich nicht der einzige Leser bin, der sich einen solchen Einblick wünscht.

ROSSIS RACHE AN **HERRN FRANK**

Rossi: Sehr geehrter Herr Frank,
mit Bedauern musste ich Ihre E-Mail zur Kenntnis nehmen, in welcher Sie sich, ganz zu Recht, darüber beschwerten, dass die im Heft enthaltene Vollversion auf Ihrem PC nicht funktionierte. Leider kann man das nie so ganz ausschließen und ich bin da gerne bereit zu helfen. Allerdings wäre dazu die ausgegebene Fehlermeldung unverzichtbar, da ich wahrscheinlich hungern müsste, wäre ich gezwungen, mein Geld als Hellseher zu verdienen. Dies ist keineswegs in einer mangelnden Qualifikation meinerseits begründet. Als ich diesen Job angenommen habe, war von derartigen Fähigkeiten nie die Rede und ich muss zugeben, dass mich inzwischen eine Art von Altersstarrsinn daran hindert, sie nachträglich zu erwerben, zumal auch in meinem Vertag nichts dergleichen steht. Aus diesen Gründen bat ich Sie in meinem Antwortschreiben, doch bitte die Fehlermeldung nachzureichen. Sie reagierten umgehend und teilten mir postwendend mit, dass es sich um eine englische (!) Fehlermeldung handelt. Ich muss gestehen, dass ich mir an dieser Stelle etwas mehr an Informationen gewünscht hätte. Was eine englische Bulldogge ist, wäre mir jetzt schon geläufig gewesen, und ein englischer Patient hätte in mir eine wahre Assoziationskette gestartet. Auch eine englische Krankheit ist mir ein Begriff und dank einer guten Allgemeinbildung ist mir nicht einmal die englische Methode unbekannt. Aber bei der englischen Fehlermeldung versagen bei mir leider Ausbildung, Allgemeinbildung sowie berufliche Weiterbildung und ich würde Sie doch dringlich um diesbezügliche Aufklärung bitten.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Mein zweites Anliegen ist folgendes: Seit einigen Monaten suche ich vergebens die USK-18-Ausgabe der PC Games im österreichischen Zeitschriftenhandel. Ich wollte Sie fragen, ob Sie eine Erklärung dafür haben oder ob es sich um eine Entscheidung der österreichischen Händler handelt, die sich Ihrer Kenntnis entzieht.

Mit freundlichen Grüßen: Andreas Hofmann

Es ist zwar eine Weile her, aber genau diese Idee mit der durch die Redaktion fahrenden Kamera verwirklichte ich vor geraumer Zeit bereits in Form eines Suchrätsels in Fotoform. Dieses Spiel (**RRobot**) fand in unserem Forum statt und sollte dort nach wie vor zu finden sein, wenn man die Suchfunktion bemüht. Allerdings ist diese Aktion eingeschlafen und kurz davor ich, da sich die Zahl der aktiven Teilnehmer an einer Hand abzählen ließ. Insofern werde ich mich hüten, dergleichen auf Film zu wiederholen, wenn bisher vier (inkl. Ihnen) Leser der Meinung sind, dass dies eine gute Idee wäre. Zu Punkt 2: Da es Ihnen anscheinend vor einiger Zeit entgangen ist, möchte ich es noch einmal aufwärmen: Alle unsere Hefte tragen inzwischen einheitlich das USK-16-Logo. Lediglich die DVDs der „18er"-Version verfügen zusätzlich über den Aufdruck „uncut".

Rossis Welt

„Ich möchte dir mein herzlichstes Beileid aussprechen."

Hallo Rossi,

ich möchte dir mein herzlichstes Beileid aussprechen. Nachdem ich die aktuelle Folge von Rossis Welt sah, wurde mir nun endlich klar, warum du immer Schwarz trägst. Tun diese treuen Leser, die beschlossen haben, dir zu schreiben, nur so oder sind sie so dumm? Das geht ja nicht mal mehr als falsches Deutsch durch, das ist überhaupt kein Deutsch mehr!

Mitgefühlvolle Grüße, Robert

Deswegen trage ich keine schwarzen Klamotten. Ich tue das nur, weil Schwarz schlank macht und so niemand bemerkt, dass ich vielleicht bei böswilliger Betrachtung unter ungünstigen Lichtverhältnissen unter Umständen ein ganz klein wenig zu minimalem Übergewicht tendieren könnte. So schlimm, wie es in dieser Folge von Rossis Welt aussehen mag, ist mein Job aber zum Glück gar nicht. Die Menge derartiger Zuschriften ist verschwindend gering und bewegt sich im Bereich von ein paar Promille. Aber wie du vielleicht nach einer durchzechten Nacht auch schon erfahren musstest, können ein paar Promille ganz ordentlich verwirrend und danach auch ausgesprochen schmerzhaft sein.

Quiz

„Ihr hättet wenigstens das Namensschild weglassen können."

Lieber Rossi,

bei dem Kollegen handelt es sich dieses mal um die Mülltonne B3. Ihre Aufgabe ist die Aufnahme von Pizzaschachteln und Bierdosen, manchmal dient sie auch zur Entsorgung kettenrauchender Kollegen. Das war heute aber ganz schön einfach, ihr hättet wenigstens das Namensschild weglassen können, um den Anspruch zu erhöhen!

Viele Grüße: Andreas Martin

Ich würde jetzt nicht so weit gehen und B3 als vollwertigen Kollegen bezeichnen. Voll ja – aber keinesfalls wertig. Pizzaschachteln und Bierdosen? Von welchem Planeten stammst du denn? Selbstverständlich wird der Abfall bei uns streng getrennt. Bierdosen fallen gar keine an, da wir hier weniger zum Suff neigen. Auch Pizzaschachteln landen nicht einfach im Müll, wenn man so viele Praktikanten hat, wie wir sie beschäftigen.

Wiederholungstäter

„Da hast du es dir ja sehr einfach gemacht."

Hallo Rossi!

Auf der Heft-DVD 06/2010 in „Rossis Welt" hast du es dir ja sehr einfach gemacht ... Aber es hat sich nicht nur für dich gelohnt, die Kollegen mit der Bearbeitung deiner Briefe zu beauftragen, sondern auch für die Zuschauer. Das war wirklich ein absolut genialer Beitrag. Hab lange nicht mehr so gelacht. Du musst unbedingt dafür sorgen, dass dies zu einer eigenen, dauerhaften Sparte auf der Heft-DVD wird ... da hast du dann auch was davon: weniger Arbeit (weil die Sahnestücke für deine Kollegen übrig bleiben)! Und die Zuschauer haben jeden Monat aufs Neue was zu lachen! Viele Grüße von einem treuen Amiga-Games/PC-Games-Leser erster Stunde.

Chriss

So einfach habe ich es mir gar nicht gemacht! Hast du eine Ahnung, wie fertig wir alle nach dem

Eat and read

Heute: Suppe à la Corleone

Wir brauchen (pro Portion):

- Eine Tomatensuppe aus der Tüte
- Eine Bratwurst (die dicken – nicht die Nürnberger)
- Eine Scheibe Toast
- Etwas Butter

Auch aus einer öden Tütensuppe kann man mit wenig Aufwand etwas sehr Leckeres machen! Beim Zubereiten der Suppe richten wir uns nach der Anleitung. Ist sie fertig, nehmen wir die (rohe!) Bratwurst, drücken die Wurstmasse heraus und formen mithilfe eines Löffels gut daumennagelgroße Klößchen, die wir in die Suppe geben. Das Ganze lassen wir bei kleiner Hitze dann erst einmal stehen. In der Zwischenzeit schneiden wir den Toast in Würfel, die wir braun anbraten. Die Klößchen sind fertig, wenn sie an der Oberfläche schwimmen. Dann noch mit Pfeffer, Salz und Paprika (oder besser Tabasco) die fade Suppe nachwürzen, einen Klecks Butter dazu und die Brotwürfel darübergeben. Fertig. Rapidamente fatto, ma molto gustoso!



Dreh waren. Wir haben hinter der Kamera Tränen gelacht, was bei der Dauer des Drehs (von dem leider nur ein Teil auf der DVD ist) enorm anstrengend war. Ich muss zugeben, dass meine Kollegen und ich uns nie vorher so sehr bei der Arbeit amüsiert haben. Und so wie die Zuschriften dazu zeigen, scheinen auch die Zuschauer ihre helle Freude daran gehabt zu haben. Ich wäre ein Narr, wenn ich es unter diesen Umständen bei einer einzigen Folge belassen würde. Allerdings soll dergleichen nicht der Normalzustand werden und an der äußeren Form möchte ich auch noch etwas feilen. Aber du kannst sicher sein, dass wir so etwas wiederholen werden!

Eat and read

„Ich stelle dennoch wieder auf Büchsenkost um."

Guten Tag Herr Rosshirt,

ich koche (wenn überhaupt) gerne nach Bildern und folgte Ihrer Anweisung in Heft 06/10 (Eat and read – Omelette), musste allerdings sehr schnell feststellen, dass der Teddybär meiner mich jetzt nicht mehr so toll lieb habenden Tochter als Schmelzkäse gänzlich ungeeignet war. Lediglich die Plastikaugen zerliefen einigermaßen käseeckengerecht, erkalteten aber schnell wieder und perforierten meinen Magen. Eier, Speck und Zwiebeln auf verkohltem Fellbett waren durchaus ein Geschmackserlebnis bzw. -abenteuer, ich stelle dennoch wieder auf Büchsenkost um – zunächst in Form von Blutkonserven. Testen Sie doch bitte Ihre Rezepte demnächst persönlich, bevor Sie Ihre Leser in Gefahr bringen

Mit relativ freundlichen Grüßen:
Werner Wittig

Eigentlich wundere ich mich, dass erst jetzt jemand wegen dieser Rubrik einen Teddybären gegessen hat. So bedauerlich der Vorfall auch sein mag, lehne ich dennoch jegliche Verantwortung dafür ab. Es sollte eigentlich jedem klar sein, dass Bilder in meiner Rubrik sehr selten das sind, was sie vorzugeben scheinen, und in diesem Fall sogar ausschließlich der Dekoration dienen. Da Sie über Nachwuchs verfügen (obwohl ich mich an dieser Stelle schon frage, wie Sie das geschafft haben), kann ich ein gewisses Alter und die damit meist verbundene Lebenserfahrung wohl voraussetzen. Und genau diese Lebenserfahrung hätte Ihnen aber auch sagen sollen, dass man sich bei Kochrezepten niemals sklavisch an die Bebilderung halten kann. Zu groß wäre die Gefahr, Dekorationsteile zu verschlucken. Ganz abgesehen davon, dass es richtig übel ausgehen kann, wenn die Rezepte noch von einem Fotomodel illustriert werden. Das Verspeisen von Mitbürgern wird in unseren Breitengraten niemals toleriert, auch wenn das betreffende Opfer so im Rezept abgebildet war. Auch wenn es weh tut: Zwingen Sie sich dazu, die Buchstaben mental zu ordnen und deren Sinn zu verinnerlichen, was im allgemeinen als Lesen bezeichnet wird und garantiert lebensverlängernd wirkt.

myPad

„Der Tag begann völlig harmlos."

Hallo Rainer,

der Tag begann völlig harmlos. Doch seit ich vor einigen Minuten beim Frühstück jene Zeile auf Seite 76 der PCG 06/10 las, durchlebe ich ein echtes Chaos der Gefühle. Wie konntest du nur? Ich hatte eigentlich geglaubt, dich nach all den Jahren zumindest ein wenig zu kennen oder gar einschätzen zu können. Ich bin verwirrt, verstört, völlig aus der Fassung, orientierungslos, entsetzt, bestürzt, Appetitlosigkeit überkommt mich, ich bin geradezu unfähig, klar denken zu können, und kurzzeitig wird mir schwarz vor Augen. Wie konntest du nur? Was hast du dir bloß dabei gedacht? Wie konntest du dir bloß ein iPad bestellen? Ich verbleibe verwirrt, aber natürlich mit den besten Grüßen …

Sebastian

War so was von klar, dass darauf herumgeritten wird. Ich will dir an dieser Stelle etwas verraten, was dir vielleicht noch viel mehr weh tun wird, aber früher oder später muss es einmal raus. Ich schätze und verehre jeden Einzelnen meiner Leser, trägt er doch mit seinem Scherflein, welches er am Kiosk entrichtet, dazu bei, dass ich Miete zahlen sowie Benzin und Essen kaufen kann. Ich liebe jeden von euch wie einen Bruder, eine Schwester oder einen schwesterlichen Bruder. Mein Abendgebet endet stets mit dem frommen Wunsch nach eurem Wohlergehen und langem Leben. Allerdings halte ich hartnäckig an einer schlechten Angewohnheit fest, die man Privatleben nennt. Bei diesem Begriff handelt es sich um ein zusammengesetztes Hauptwort, welches aus den Teilen „privat" und „Leben" besteht. Es umschreibt die Lebensphase,

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Die letzte Folge war offenbar wieder sehr leicht und der Preis geht per Los an Boris Röttke.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Die Lesegewohnheiten von Georg Zotter stellen eine echte Herausforderung für unser Papier dar.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



in welche ich gelegentlich eintrete, wenn ich die Früchte meiner Arbeit (gehalt) genießen will. Und in dieser Phase mache ich das – und nur das –, was ich will. Selbst wenn es sich hierbei um so zugegebenerweise merkwürdige Tätigkeiten wie ein iPad zu kaufen handelt. Tröstet es dich wenigstens (auch wenn dich das nix angeht), dass ich zumindest kein iPhone habe und auch nicht dessen Anschaffung plane?

Kollegencontainer

„Muss man da sortieren?“

Habe die Ehre, Herr Rosshirt!

Ich möchte behaupten, dass es sich bei dem Kollegen auf dem Foto um den Herrn Sebastian Thöing, den Online-Redakteur, handelt, allerdings ist mir schleierhaft, warum Sie ihn entsorgen wollen? Offensichtlich raucht er ja gerade noch seine letze Gnadenzigarette, um dann in dem roten Container zu verschwinden. Ich weiß ja, dass die Entsorgung von allem möglichen Unrat eine regional sehr unterschiedliche Sache ist, aber dennoch wundert es mich, dass es bei Ihnen wohl extra rote Behältnisse gibt, um ausgediente Kollegen zu verwerten?! Muss man da nach Arbeitsbereichen/Alter sortieren oder läuft das nach dem Gelben-Sack-Prinzip ab: So gut wie alles darf rein?! Auf jeden Fall möchte ich mich für Ihren Kollegen aussprechen, da ich finde, er leistet gute Arbeit und sollte weiterhin im Haus beschäftigt bleiben.

Schöne Grüße Fabian Staudinger

Ich kann Ihnen versichern, dass wir hier keine Kollegen entsorgen und nach Alter sortiert schon gleich gar nicht. Ich wäre sonst längst im Sperrmüll-Container gelandet. Auf besagtem Foto sitzt der Kollege lediglich auf diesem Behältnis, weil sein ursprünglicher Sitzplatz keinesfalls dazu geeignet war, unseren Lesern zugemutet werden zu können, und weil diese Tonne meiner Seite zusätzlich einen kleinen Farbklecks verlieh, der mir in dieser Textwüste sehr willkommen war. Dem Sebastian geht es nach wie vor gut, er erfreut sich (meistens) seines Redakteurdaseins und hat sich sehr über dein Lob gefreut.

Aggro Computec

„Sogar meine Frau findet die Ähnlichkeit verblüffend.“

Huhu Rainer,

wie der Name der gesuchten Person in der PCG 06/10 ist, kann ich leider nicht sagen. Doch anhand des Bildes keimt in mir der Verdacht auf, dass es sich um Sido handeln könnte … zumindest um ein fränkisches Double. Sogar meine Frau findet die Ähnlichkeit verblüffend. Auch wie „Sido“ lässig mit einer Kippe in der Hand auf einer der roten Tonnen hockt, scheint mir verdächtig. Werden in Krankenhäusern nicht in roten Tonnen die Gewebeabfälle von OPs aufbewahrt? Wollt ihr mit einer „Aggro Fürth“-Aktion nun Nürnberg überrennen oder zwangsweise euer Playmobil-Stadion umbenennen lassen? Einen lieben Gruß an euch alle aus dem sonnigen Norden:

Tina & Jord

Ich muss gestehen, dass ich keine Ahnung habe, in welchen Behältnissen Gewebeabfälle von Operationen aufbewahrt werden. Und offen gestanden macht es mir auch ein wenig Angst, wenn meine Leser über solches doch sehr spezielles Wissen verfügen. Ich hab mir den Kollegen Thöing noch einmal genau angesehen, so schwer mir das auch gefallen ist, und mit einem ergoogelten Bild von Sido verglichen. Wenn man davon absieht, dass beide zwei Ohren, zwei Augen, einen Mund, eine Nase und oben herum so was wie Haarwuchs haben, sind jedoch keine weiteren Ähnlichkeiten vorhanden. Sebastian spricht auch nicht so, dass es auch nur ansatzweise als Rap definiert werden könnte. Vermutlich liegt auch sein Gehalt nicht in Sido'schen Höhen, aber das ist wirklich nur eine Vermutung.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(U) Update, Das



Hierbei handelt es sich um einen weiteren Begriff aus der Mythologie. Anhänger des Updates glauben, dass es immer wiederkehrt und den Rechner in eine Art Zustand der Glückseligkeit versetzt. Nervige alte Fehler soll es beseitigen und durch lustige neue Fehler ersetzen. Der rechte Zeitpunkt für das Update wird meist von verschiedenen Orakeln vorausgesagt. Update-Gläubige versammeln zudem alle Spuren vorhergegangener Updates auf ihrer Festplatte, da sie hoffen, dadurch dem neuen, frischen Update mehr Macht verleihen zu können. Ungläubige und Pessimisten sammeln zwar auch, allerdings aus ganz anderen Gründen. Anhänger einer kleinen, aber wachsenden Sekte warten zudem auf das ultimative, allerletzte Update, das 2012 erscheinen und den Weltuntergang einläuten soll.



ROSSI SHOPPT

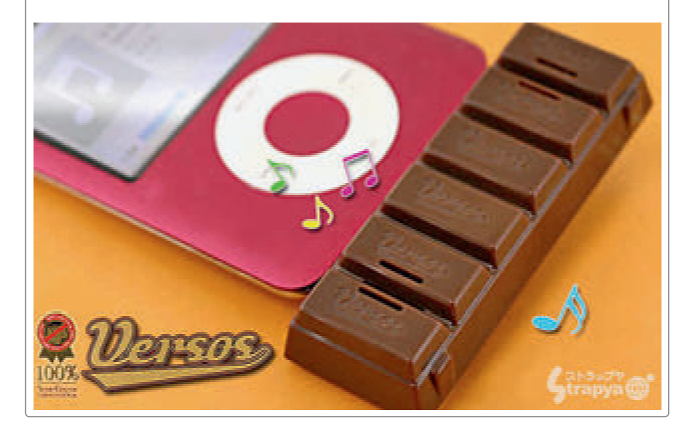
Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Leckere iPod-Speaker



Ein paar zusätzliche Lautsprecher für den iPod sind keine schlechte Anschaffung. Zum Glück kann man hier aus einer Unzahl von Produkten wählen. In Japan erfreuen sich Lautsprecher in Form eines Schokoriegels großer Beliebtheit. Ganz abgesehen davon, dass dies eine Folter für jede Frau auf Diät wäre, dürften sich diese Dinger bei uns kaum durchsetzen. Wenn hier die Gefahr des versehentlichen Verschluckens nicht gegeben ist, wo denn dann? Auch wenn man künftig seinen iPod auf jeden Schokoriegel drückt, weil man den Sound verbessern will, dürfte das nicht viele Freunde machen. Da ich einen etwas anderen Geschmack habe und auch mehr die vollen Bässe bevorzuge, warte ich auf Lautsprecher in Form einer Schweinshaxe.

http://www.strapya-world.com/products/33786.html





Vor 10 Jahren

August 2000

Von: Alexander Bohnsack

Unser Rückblick zeigt, was vor zehn Jahren aktuell war.

THEMA

Das große Fressen

Im Jahr 2000 hatte ein Trend in der Spielebranche Einzug gehalten, den viele Spieler mit Skepsis und Argwohn beobachteten. Das Schreckgespenst hörte auf den Namen „Umstrukturierung". Namhafte Entwicklungsstudios wie Westwood Studios, Maxis, Bullfrog und Origin wurden seinerzeit vom Publisher Electronic Arts geschluckt und gingen in EA Games, EA Sports oder ea.com auf. **Auch andere** große Firmen, darunter Warner Bros., gingen auf Einkaufstour. Einher gingen diese Übernahmen mit dem Abgang vieler Spieledesigner – allen voran Männern wie Richard Garriott oder Peter Molyneux. Beide kehrten ihren alten Arbeitgebern den Rücken und gründeten eigene Entwicklungsstudios. Eine zu geringe Bezahlung dürfte die beiden wohl kaum zu diesem Schritt bewogen haben, sondern vielmehr die Angst um die eigene kreative Freiheit. Doch nicht für alle Designer hat sich der Schritt in die Unabhängigkeit bezahlt gemacht – wie etwa Richard Gariotts gescheitertes MMO **Tabula Rasa** beweist.

TEST DES MONATS

Diablo 2





EISIGER ZAUBER | In Diablos heißem Zuhause streckte man Monster mit frostiger Magie nieder.



SAMMELWUT | Je nach Seltenheitsgrad verbessern Ausrüstungsgegenstände Ihre Spielfigur.



ZEICHEN | Wie ein böses Omen entdeckt der Spieler schon zu Beginn dieses Feuer-Pentagramm.

Schon früh war klar, dass es sich bei **Diablo 2** um ein Ausnahmespiel handeln würde. Aber dass sich im Battle.net noch nach zehn Jahren viele Spieler in den Arealen von Sanktuario tummeln, dass Blizzard die Fans Jahr für Jahr mit neuen Softwareflicken für das bis dato wohl bekannteste Action-Rollenspiel versorgt und dass die Fans seit neun Jahren sehnsüchtig auf den dritten Teil des Hack&Slay-Spektakels warten, das hätte sich damals wohl niemand träumen lassen.

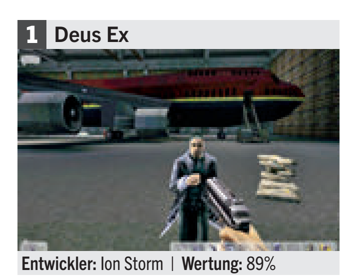
Diablo 2 erschien zweieinhalb Jahre nach dem Überraschungserfolg **Diablo**. Der Nachfolger bot im Prinzip das Gleiche wie Teil 1 – nur größer, schöner, komplexer und dramatischer inszeniert. Die Handlung setzte einige Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers ein. Die Begegnung mit Diablo hatte beim Helden, der ihn vernichtete, Spuren hinterlassen. Bald bemerkte der Unglückliche Veränderungen an sich. Kurze Zeit später wurde die Welt namens Sanktuario von den höllischen Heerscharen angegriffen. Diablo war zurückgekehrt, wiedergeboren aus dem Körper des Helden, der ihn einst schlug – und Sie sollten nun dem Höllenfürsten den Garaus machen.

Den Spieler erwarteten vier Akte, fünf unterschiedliche Charaktere, über 150 Zaubersprüche und Fertigkeiten, mehr als 20 Quests und drei nacheinander freischaltbare Schwierigkeitsgrade. Doch den Reiz machten drei Aspekte des Spiels aus: In **Diablo 2** fand man Unmengen an Ausrüstungsgegenständen, die die eigene Spielfigur verbesserten, mit ansteigender Erfahrung konnte man seine Spielfigur mit mächtigen Fertigkeiten ausstatten und man spielte seinen Charakter bis auf Level 99 hoch. Zudem durfte man **Diablo 2** online über das Battle.net mit Gleichgesinnten zocken. ❑

DIE TOP-5-TESTS

Ein Cyborg verweist Vampire und Motocross-Biker auf die Plätze

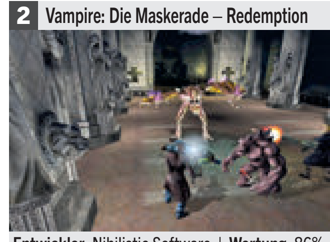
1 Deus Ex



Entwickler: Ion Storm | **Wertung:** 89%

Das Science-Fiction-Werk im Cyberpunk-Stil überzeugte nicht nur durch seine packende Erzählweise, sondern glänzte auch mit einer dichten Atmosphäre. Die Handlungsfreiheit, die das Spiel einem bot, setzte neue Maßstäbe.

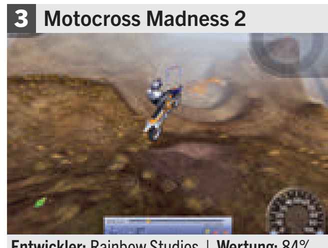
2 Vampire: Die Maskerade – Redemption



Entwickler: Nihilistic Software | **Wertung:** 86%

Das Rollenspiel setzte damals Maßstäbe. Noch lange nach Erscheinen musste sich die Konkurrenz in technischen und spielerischen Belangen, vor allem aber hinsichtlich der Story-Präsentation mit dem Vampir-Epos messen lassen.

3 Motocross Madness 2



Entwickler: Rainbow Studios | **Wertung:** 84%

Die gelungene Fortsetzung des Motocross-Spektakels bot schöne Landschaften, abwechslungsreiche Spielmodi und eine zeitgemäße Grafik. Zudem bügelte Microsoft konsequent die Macken des Vorgängers aus.

4 Dark Reign 2

Entwickler: Pandemic | **Wertung:** 82%

Mit technischen Finessen wie der 3D-Optik und der schwenkbaren Kamera-Ansicht verlieh das ansonsten konventionell gestaltete Echtzeit-Strategiespiel dem Genre neue Impulse.

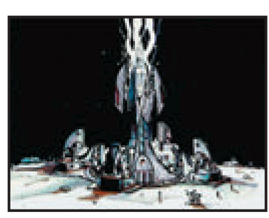
5 Ground Control

Entwickler: Massive Entertainment | **Wertung:** 80%

Einsteiger hatten wegen der trägen Steuerung zwar ihre Mühe mit dem Spiel. Aber versierte Hobby-Strategen schätzten vor allem die schnellen und actionlastigen Gefechte.

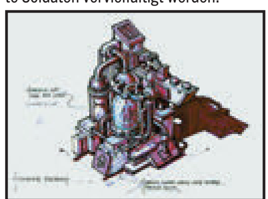
WESTWOOD WILL DEN RUF DER C&C-SERIE RETTEN

Taktik, Tempo und eine Prise Humor



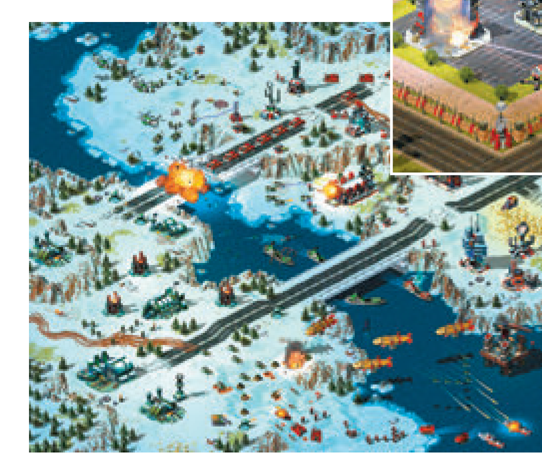
▲ **UNTER KONTROLLE** | Diese Konzeptzeichnung zeigte das neue Wetterkontrollsystem.

▼ **SCHNELLER BRÜTER** | In dieser sowjetischen Klonfabrik sollten entführte Soldaten vervielfältigt werden.



Als **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** vor elf Jahren erschien, erhielt das Spiel wenig Beifall. Beim Ableger **Alarmstufe Rot** sollten neue Waffensysteme, Gebäude, die man besetzen konnte, sowie ein Wettergenerator der Spielserie neue Impulse geben.

Alarmstufe Rot 2 knüpfte da an, wo der Vorgänger aufgehört hatte, und dennoch sollten sich die Spiele unterscheiden. Schneller, bunter und lustiger ging es im Konflikt zwischen den Alliierten und der Sowjetunion zu. Zwar musste man die ersten Screenshots noch mit Vorsicht genießen – Westwood konnte sich nachträgliche Bildverschönerungsmaßnahmen wieder einmal nicht verkneifen. Aber als **Alamrstufe Rot 2** im Oktober 2000 erschien, konnte es den Boden, den **Tiberian Sun** verloren hatte, wieder gutmachen. ❑



▲ **WAFFENARSENAL** | In den Schlachten griffen Sie auf Atomraketen, Laserpanzer, Teslakanonen und viele andere zum Teil skurrile Waffen zurück.

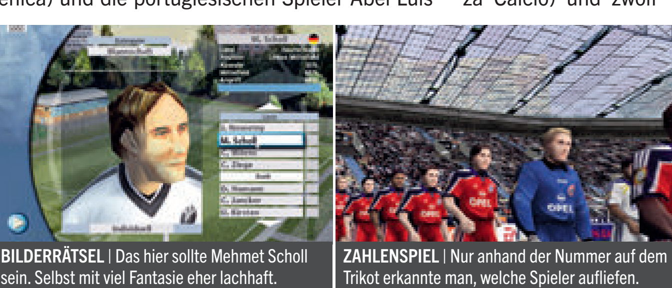
▼ **SCHÖNER SCHEIN** | Auf diesem eigens von Westwood erstellten und nachbearbeiteten Bild ließ sich die Einheitenvielfalt bereits erahnen.

FUSSBALLSTARS VERKLAGEN SPIELEHERSTELLER

Beim Spielen zeigt Beckham ein anderes Gesicht

Im Vorfeld der Fußball-Europameisterschaft 2000 staunten einige Profi-Fußballer, als sie sich in Fußballsimulationen auf dem Monitor entdeckten. Zwölf Kicker traten den Marsch zum Anwalt an.

Unter diesen zwölf Spielern fanden sich damalige Auswahlspieler wie die beiden Rumänen Gheorge Hagi (Galatasaray Istanbul) und Adrian Ilie (FC Valenica) und die portugiesischen Spieler Abel Luis Xavier (FC Everton) und Manuel Dimas (Standard Lüttich). Einem Bericht der niederländischen Tageszeitung **De Telegraaf** zufolge wurden fünf Spielehersteller – Electronic Arts, Eidos, Sony, Infogrames und Rage – von drei Klubs (Feynoord Rotterdam, Slavia Prag und Vicenza Calcio) und zwölf Spielern vor Gericht gezerrt. Der Vorwurf: nicht genehmigte Verwendung von Namen, Bildern und Vereinswappen. Der Grund: Es ging ums liebe Geld und das Recht an Name und Fotos. Egal ob Zidane, Beckham, Figo oder Bierhoff und Co. – ohne deren vergoldete Zustimmung ging damals gar nichts. ❑



BILDERRÄTSEL | Das hier sollte Mehmet Scholl sein. Selbst mit viel Fantasie eher lachhaft.

ZAHLENSPIEL | Nur anhand der Nummer auf dem Trikot erkannte man, welche Spieler aufliefen.



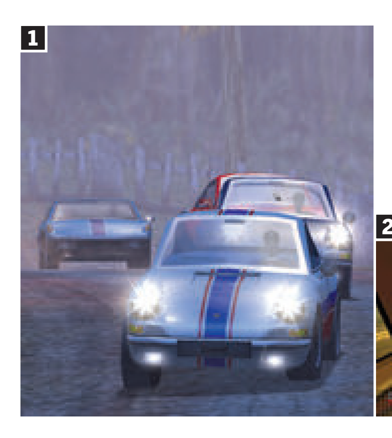
KEIN DOPPELGÄNGER | Der Spieler im DFB-Trikot soll Lothar Matthäus sein. Ähnlichkeiten mit dem realen Kicker gab es nicht.



BUNDESLIGA | Auch hier gilt: keine bekannten Gesichter.

FEEDBACK: NEED FOR SPEED: PORSCHE

Der Porsche unter den Rennspielen



Kaum ein Spiel der **Need for Speed**-Reihe genoss unter den Käufern einen so guten Ruf wie die Porsche-Ausgabe aus dem Jahr 2000.

75 Prozent unserer Leser, die damals an einer Umfrage zu **NfS: Porsche** teilgenommen hatten, begrüßten oder störten sich nicht daran, dass sie nur die Fahrzeuge eines Herstellers steuern durften. Genauso viele Leser bestritten am liebsten mit einem Modell der legendären 911er-Serie die Rennen in **NfS: Porsche**. Ebenfalls eindeutig: 76 Prozent der Leser vermissten die Verfolgungsjagden aus dem Vorgänger. ❑



1. NACHTRENNEN | In Fahrzeugen aus verschiedenen Epochen durfte man sich auch bei Mondschein mit den Gegnern messen.

2. ZEITREISE | Bei der originalgetreuen Nachbildung der Oldtimer-Cockpits ließ Electronic Arts besonders viel Sorgfalt walten.

3. GIGANTEN | Selbst den Porsche des früh verstorbenen Hollywoodstars James Dean durfte man in **Need for Speed: Porsche** steuern.

MEISTERWERKE

Heroes of Might and Magic

Von: Christian Schlütter

Wer HoMM nicht kennt, ist kein echter Runden-Stratege.



Fantasie-Garant

Glänzende Helden und fiese Monster – **Heroes of Might and Magic** bot Fantasy in Reinform und verband sie mit süchtig machender Runden-Strategie. Ein echtes Meisterwerk!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC (1995) | Auf der hübschen Übersichtskarte gab es allerlei zu entdecken.

Ein Pferd, eine Stadt, ein Held – so fing alles an. Und so beginnt bis heute jede Partie von **Heroes of Might and Magic**. Die Serie aus dem Studio New World Computing verband ab 1995 auf formidable Weise Runden-Strategie und Rollenspiel und brachte reihenweise Spieler um den Schlaf. Noch eine Runde, noch ein Dorf einnehmen, noch einen Helden aufleveln – das war das Suchtprinzip der Reihe, die von Fans schon bald liebevoll **HoMM** genannt wurde. Dabei basierte **Heroes of Might and Magic** auf einem sehr simplen Spielprinzip. Sie sahen die Landkarte einer Fantasy-Welt und steuerten darauf per Mausklick einen kleinen Reiter, der Ihren Helden repräsentierte. Ihr Recke sammelte Schätze ein, übernahm Dörfer und Produktionsstätten und kämpfte gegen Monsteransammlungen.

Ausgangspunkt für die Abenteuer war jeweils eine Stadt, die Sie mit neuen Gebäuden bestücken durften. Eine Magiergilde zum Beispiel ermöglichte es Ihrem Helden, neue Zaubersprüche zu lernen, durch eine Taverne bekamen Sie mehr Informationen über Gegner. Zudem errichteten Sie Unterschlupfe für Kreaturen aller Art, die Ihr Held dann in die Schlacht führte. Welche Untergebenen Ihnen zur Verfügung standen, wurde durch die Ausrichtung der Stadt und die Klasse des Helden bestimmt. Ritter führten Bogenschützen und Pikeniere in die Schlacht, Hexenmeister setzten auf Hydras und Zentauren. Da Sie andere Städte erobern und weitere Helden anwerben konnten, mischte sich Ihre Armee aber bald durch und Sie sammelten die stärksten Kreaturen aller Ausrichtungen an.

Um Gebäude zu errichten und Kreaturen anzuwerben, brauchten Sie aber natürlich auch Rohstoffe. Sieben Ressourcen von Gold über Holz bis zu Edelsteinen sammelten Sie im ersten **Heroes of Might and Magic** durch die Eroberung von Minen oder Sägewerken an. Mit den Rohstoffen zu haushalten und an den richtigen Stellen zu investieren, auch darin lag der Reiz von **HoMM**.

Wenn es schließlich zum Kampf kam, wechselte das Spiel in die Seitenansicht eines Schlachtfeldes, das wie ein Schachbrett angeordnet war: Auf der linken Seite Ihre Mannen, auf der rechten der Feind. Nun ging es darum, die Vorteile der einzelnen Einheiten geschickt einzusetzen. Fernkämpfer und Zauberer mussten beispielsweise mit

DIE REIHE IM ÜBERBLICK

Hauptspiele und Erweiterungen:

- 1995 . . . . Heroes of Might and Magic
- 1996 . . . . Heroes of Might and Magic 2
- 1997 . . . . HoMM 2: The Price of Loyality
- 1999 . . . . Heroes of Might and Magic 3
- 1999 . . . . HoMM 3: Armageddon's Blade
- 2000 . . . . HoMM 3: The Shadow of Death
- 2002 . . . . Heroes of Might and Magic 4
- 2002 . . . . HoMM 4: The Gathering Storm
- 2003 . . . . HoMM 4: Winds of War
- 2006 . . . . Heroes of Might and Magic 5
- 2006 . . . . HoMM 5: Hammers of Fate
- 2007 . . . . HoMM 5: Tribes of the East



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (1996) | Der zweite Teil der Serie verfügte über einen Editor, mit dem man eigene Szenarien entwerfen konnte.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (1999) | Noch immer liefen die Kämpfe nach Schachbrett-Vorbild ab. Die Animationen der Einheiten wurden besser.

HOMM ONLINE SPIELEN

Wie viele andere bekannte Marken auch (siehe Lords of Ultima) macht Heroes of Might and Magic derzeit den Schritt in die Browserspiel-Welt.

Unter dem Namen **Might and Magic Heroes Kingdoms** läuft in Frankreich schon seit dem November 2009 ein Browserspiel im **HoMM**-Universum. Auch hier befehligen Sie Helden, managen Städte und treten gegen andere Herrscher an – nur eben online gegen Hunderte von Mitbewerbern.
In Deutschland und England ist zunächst die iPad-Version von **Might and Magic Heroes Kingdoms** an den Start gegangen. Am 14. Juni eröffnete dann der erste deutsche Server für die PC-Edition. Übrigens läuft in China schon seit 2008 ein gesondertes Online-Spiel namens **Heroes of Might and Magic Online**.

DIE EINFLÜSSE

Heroes of Might and Magic ist quasi die Kombination eines funktionierenden Spielprinzips und einer bekannten Rollenspiel-Marke.

Am Runden-Strategie-Genre hatte sich New World Computing schon im Jahre 1990 versucht. Ergebnis war das mittlerweile Kult gewordene Fantasy-Strategiespiel **King's Bounty**. Wer den Klassiker heute noch einmal anspielt, der merkt schnell: **Heroes of Might and Magic** benutzt genau dasselbe Spielprinzip. Ein kleiner Reiter, eine erweiterbare Hauptstadt und rundenbasierte Kämpfe – auch **King's Bounty** beschäftigte damit für Wochen. Auf unserer Heft-DVD finden Sie übrigens das Remake als Vollversion.
Besonderen Erfolg hatte **HoMM** aber durch die Kombination des Spielprinzips mit dem **Might and Magic**-Universum, das durch zahlreiche Rollenspiele aus dem Studio New World Computing den Spielern ebenfalls ein Begriff war.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC (1995) | Kämpfe laufen in der ganzen Reihe rundenbasiert und ähnlich wie eine Schachpartie ab.



◀ **KING'S BOUNTY (1990)** | Der Urvater des Spielprinzips ist mittlerweile 20 Jahre alt, lässt sich aber – dank Dosbox – immer noch wunderbar spielen und motiviert lange Zeit.



▶ **MIGHT AND MAGIC 3: ISLES OF TERRA (1991)** | Ihre Heldengruppe durchwanderte eine Fantasywelt und legte sich zum Beispiel mit Goblins an.

kräftigen Kämpfern beschützt werden, richteten dafür aber aus der zweiten Reihe ordentlich Schaden an. Gleichzeitig konnte Ihr Held mit Zaubersprüchen auch selbst ins Geschehen eingreifen und Gegner zum Beispiel verfluchen. Zum Markenzeichen der Serie wurde der knackige Schwierigkeitsgrad nach dem Motto „Wenn ich mit hundert Einheiten komme, rückt die KI mit Sicherheit mit 200 an!". Dabei wurde **HoMM** nur selten unfair und blieb gleichzeitig stets fordernd.

Einmal etabliert, gab es für die Serie kein Halten mehr. **Heroes of Might and Magic** wurde zu einer festen Größe in der Runden-Strategie. Schon 1996 erschien der zweite Teil mit dem Untertitel **The Succession Wars**, in dem Archibald und Roland, die beiden Söhne des siegreichen Protagonisten aus Teil 1, um die Thronfolge kämpfen. Erst der dritte Teil namens **The Restoration of Erathria** bot aber eine wendungsreiche Geschichte anstatt aneinandergereihter Kampagnenmissionen. Der vierte **HoMM**-Teil beschritt dann einen anderen Weg und bot sechs verschiedene Kampagnen mit jeweils eigenen, kleinen Storys.

Gemeinsam war allen Nachfolgern und den zahlreichen Erweiterungen, dass das Spielprinzip kaum angerührt wurde. Hier und da kamen neue Klassen oder Fähigkeiten hinzu, der Grundaufbau jeder Partie blieb aber gleich. Fans wussten immer, was sie erwartet.

Das war auch beim bisher letzten Teil der Serie so. **Heroes of Might and Magic 5** wurde nach der Pleite der New-World-Computing-Mutterfirma 3DO für Ubisoft beim russischen Studio Nival Interactive programmiert und führte die Serie bei altbewährten Tugenden in eine neue Grafik-Ära. Beeindruckende schwebende Städte und furchterregende Gegner in 3D waren neu, die Suchtgefahr blieb aber die alte. **HoMM** ist und bleibt also ein PC-Meisterwerk. ❑

CHRISTIAN ERINNERT SICH



Mitte der 1990er trug ich von einer Computermesse stolz eine edle Sammlerbox mit **HoMM 1** und **2** samt allen Add-ons nach Hause. Die Box hat mich über drei Umzüge begleitet und die Spiele haben mir Unmengen an Stunden geraubt. Dass sich das Spielprinzip über die Jahre hinweg kaum verändert hat, lässt sich leicht erklären: Es macht einfach süchtig. Noch einen Helden anheuern, noch eine Stadt erobern, noch eine Stufe ansteigen. Meisterhaft umgesetzt!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 (2006) | Der fünfte Teil der Serie überzeugte mit stimmigen Spielumgebungen.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 (2002) | Vor allem die sperrige Menüführung von Teil 4 fällt im Rückblick negativ auf.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 (2006) | Grafisch war die fünfte **HoMM**-Instanz einwandfrei. Die Gegner sahen toll aus!

Im nächsten Heft

❑ Test

Starcraft 2



Blizzards Strategie-Hammer ist endlich fertig – und wir liefern Ihnen den ausführlichen Mega-Test zum Mega-Spiel!

❑ Test

All Points Bulletin | Shooter trifft auf Online-Rollenspiel: Wir prüfen, ob dieser Mix funktioniert!

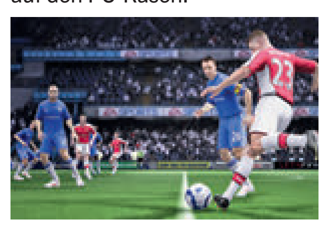


❑ Test

Singularity | Ravens Shooter wurde ständig verschoben, nun naht der Tag der Abrechnung

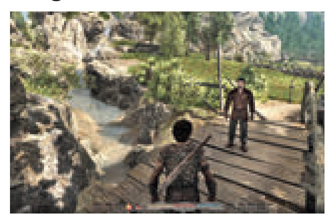
❑ Vorschau

FIFA 11 | Überraschung: EA lässt seine Kicker endlich wieder auf den PC-Rasen!



❑ Vorschau

Gothic 4 | Anhand einer fast fertigen Version erklären wir Ihnen, wie gut das deutsche RPG wird.



PC Games 08/10 erscheint am 28. Juli!

Vorab-Infos ab 24. Juli auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Top-Themen: Der Kampf gegen zu hohe PC-Temperaturen auf 15 Seiten, kleine Spielerechner plus 25 Spiele im Hardware-TÜV.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Die Highlights der aktuellen Ausgabe: Komplett-PCs mit Touchscreen, Netbooks im Ausdauertest und Kompaktkameras im Vergleich!



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter	Wolfgang Fischer (wf)
Redaktion (Print)	Alexander Bohnsack (abo), Robert Horn (rh), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Weber (web), Stefan Weiß (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christoph Schuster (cps), Rainer Rosshirt (rr), Sascha Lohmüller (sl), Sebastian Stange (st), Jürgen Krauß (jk), Kristina Pauncheva (kp)
Trainees	Christina Kalka, Patrick Schmid, Julian Reimert, Roland Seese
Redaktion (Videos)	Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz	Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware	Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
DVD	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Brunner, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg
	www.pcgames.de
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	The-Khoa Nguyen, Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter	Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung	Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Marc Polatschek, Markus Wollny
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print	
René Behme	Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne	Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner	Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser	Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen	Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Anzeigenberatung Online	InteractiveMedia CCSP GmbH T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt Tel. +49 (6151) / 5002-100 Fax +49 (6151) / 5002-101 Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de
	Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.
AWA ACTA	PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag–Freitag 07:30–20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag–Freitag 07:30–20:00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

EXTREME POWER MIT AMD SIX-CORE PROZESSOR!



AMD® Phenom™ II X6 1055T Prozessor (2,8GHz)

ATI® Radeon™ HD 5850 Grafikkarte mit 1024MB DDR5 Speicher

8GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher

acer®



599,–

ASPIRE M3300 wie M7300 jedoch mit AMD® Phenom™ II X6 1035T Prozessor (2,6GHz), ATI® Radeon™ HD 5450 Grafikkarte mit 512MB DDR3 Speicher, 4GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher



799,–

ASPIRE M5300 wie M7300 jedoch mit AMD® Phenom™ II X6 1035T Prozessor (2,6GHz), ATI® Radeon™ HD 5750 Grafikkarte mit 1024MB DDR5 Speicher, 6GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher, HDMI-, DVI-, DSUB- Ausgang



999,–

ASPIRE M7300
1000GB S-ATA Festplatte, Multiformat Double Layer DVD-Brenner, 10/100/1000 Mbps LAN, High Definition (7.1chl) Audio, Multi-in-1 Kartenleser, Anschlüsse: HDMI-, 2xDVI-, DP-Ausgang; 500W Netzteil, Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64 Bit, 2 Jahre Garantie



best of electronics!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise. Nur beim autorisierten EURONICS Fachhändler.

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/acer-hexacore**

EURONICS – Über 11.000 x in Europa. www.euronics.de